PC-AMIGA

HiScore Professionel

4 November - 25 November
Nr. 2 1.årgang
Kr.36,00

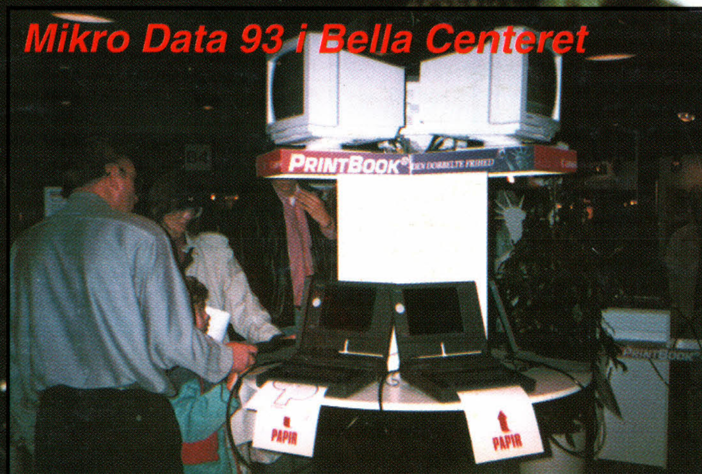
JURASSIC PARK
Vi drejer 360° rundt om dinosaurerne, filmen og computeren

CD-ROM
Vi har besøgt en dansk CD fabrik og beskriver fremtidens medie

VI SPILLER
NHL Hockey 86%
Railroad Tycoon Deluxe 71%
Overdrive 81%
Protostar 48%
Wing Commander Academy 89%

SHAREWARE
Vi har set nærmere på shareware-serien fra Diamond Data

Mikro Data 93 i Bella Centeret





COMPUTER BUSINESS CENTER

BETAFON ApS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V • Tlf.: 3131 0273 • Fax: 3131 1498

AMIGA-DAGSPRIS

AMIGA TILBUD KR. 199,-

TV-Tekst	Analyse
TV-Show	Impact
C-Light	(Business Graphics)

Begrænset antal!

AMIGA SPIL



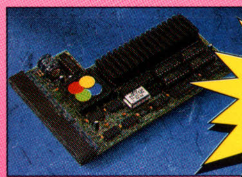


Kender du en anden der har en Amiga (eller er du en af de heldige der ejer 2)? Vidste du at spil som OVERDRIVE & COMBAT AIR PATROL, kan spilles samtidig på to Amiga'er. Det kaldes at "linke" og kræver blot to udgaver af spillet og et "link"-kabel.

Vi har altid masser af spil på lager, priser fra kr. 99,- til max. kr. 499,- Indsend kupon eller ring efter vores spille-katalog.







AlfaRAM 1200 **1798,-** m/l- af 9MB

MEGAMOUSE. 290 DPI	295,-
OPTISK MUS. 300 DPI	595,-
OPTISK PEN. 300 DPI	495,-
INFRARØD MUS. 300 DPI	795,-
TRACKBALL	695,-
AUTOMOUSE	
• OMSKIFTER MELLEM MUS & JOYSTICK	229,-
ALFAPOWER AT-HD	
LYNHURTIGE HARDDISKE MED 2 ÅRS GARANTI	
• 85 MB MED PLADS TIL 8MB RAM	3298,-
ALFADATA DISKETTEDREV EXTERN	
• MED AFBRYDER OG GENNEMFØRT DATA-BUS	
• 2 ÅRS GARANTI	798,-
1MB CHIPMEM TIL A500PLUS	699,-
1MB CHIPMEM TIL A600	699,-
512KB TIL A500/A500PLUS	398,-
ALFA RAM A500 2MB	1698,-
ALFA RAM A500 4MB	2698,-

star ComputerPrinteren

LC 100C	1895,-	LC 24-200C	3745,-
LC 24-20	2625,-	SJ-144C	5495,-

EXPANSION SYSTEMS

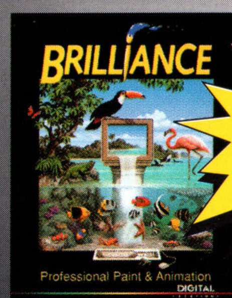
DataFlyver SCSI	1198,-	Internt ur A1200	398,-
DataFlyver AT	998,-	Brick-ette CDTV	498,-

microdeal

Clarity 16bit Sound Sampler m/Midi	1198,-
Personel Finans Manager Plus	469,-

MICROBOTICS

M1230XA		MBX 1200z	
• 33 MHz	3498,-	• 14 MHz	1798,-
• 40 MHz	3395,-	• 50 MHz	3598,-
• 50 MHz	4395,-	VXL-030	fra 2595.-



2398,-

Vi lagerfører professionelle programmer

NYHED

bsc

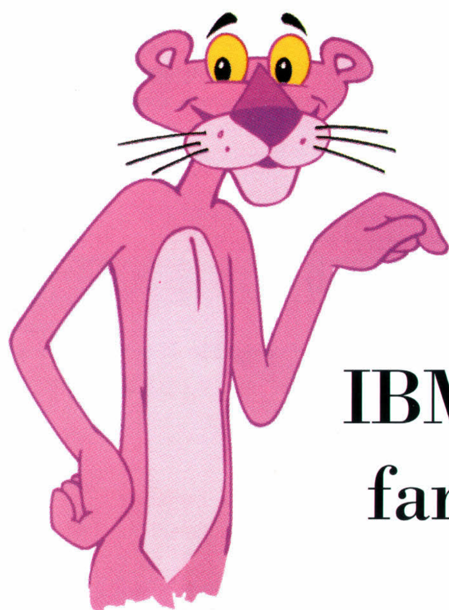
Oktagon 2008 (A2000/A3000/A4000)
• SCSI-2 • Op til 8MB RAM
Oktagon 508 (A500/A500 Plus)
• SCSI-2 • Op til 8MB RAM
AT-Bus 2008 (A2000/A3000/A4000)
• IDE/AT • Op til 8MB RAM



1498,-

12 Bit
Farve digitizer
RGB Splitter
AGA kompatibel
CVBS &
S-Video Input

Alle priser er incl. moms. og gældende til den 30/11 1993.
Der tages for forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.





IBM PS/1 familien

Specifikationer:

- i486SX processor, 25 MHz
- 2 MB RAM
- 85 MB harddisk
- 14" SVGA farveskærm, Local Bus Video
- Tastatur og mus
- DOS 6.0, Microsoft Windows 3.1 DK
- Micro Works for Windows 2.0
- PS/1 hjælpprogrammer

9.995,-

PC Tilbehør & Software

Sound Blaster Pro	1.395,00
Mitsumi intern CD-ROM	1.995,00
Microsoft Office (EXCEL/WORD/POWERPOINT) Kun ved køb af IBM eller Compaq PC	5.495,00
Mitime Light Kalenderprogram	495,00
Tip & Win	495,00
Corel Draw UK 3.0	2.195,00
Corel Draw UK 4.0	6.195,00
Stunt Island	399,00
The Chessmaster 3000	199,00
Formula One Grand Prix	269,00
Maximun Overkill HelikopterSim	568,00
Lure Of The Temptress	398,00
MS FlightSim 5.0	495,00

SUPRA Turbo 28
28 MHz 68000 Acceleratorkort.
Findes til A500 & A2000
(Kræver FAST-RAM)
1698,-

399,- 100 stk. Amiga 880kb disketter

europress SOFTWARE

AMOS THE CREATOR	419,-
AMOS COMPILER	289,-
AMOS 3D	339,-
AMOS PROFESSIONEL	549,-
AMOS PRO COMPILER	379,-
EASY AMOS	339,-

A1230 JAWS	
• 40MHz CPU+FPU 4MB Ram	6598,-
G-FORCE 030 • 40MHz CPU+FPU • 4MB Ram	
• Ingen HardDisk	7198,-
• 120MB HardDisk	9796,-
A500-HD8+/A2000-HC8+	
• Ingen HardDisk	1798,-
• 170MB HardDisk	4596,-
A1208 FANG • SCSI (A1200)	
• 33MHz 68882 FPU • 4MB Ram	5298,-
DSS8+ (XTAL CLEAR)	
•8Bit Sound Sampler Med Software	1098,-
I/O Extender (A2/3/4000)	
• 1 Parallel & 2 Seriel Porte	1198,-
G-LOCK (Alle modeller)	
• Extern Genlock Med S-VHS	4698,-
IV24-PAL (A2/3/4000)	
• Impact Vison 24	12998,-
PhonePack VFX	3598,-

A530 Turbo
40MHz 68EC030
80 MB HD • 1MB RAM
6791,-
GVP

Postordre salg
Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag.
☎ 3131 0273

CDTV TILBEHØR?
Vi har hvad der findes!

☐ Prisliste Amiga ☐ Prisliste Amiga spil
☐ Prisliste PC ☐ Prisliste PC spil
☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste CDTV

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: ____
Adresse: ____
Postnr./by: ____
Evt. tlf. ____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

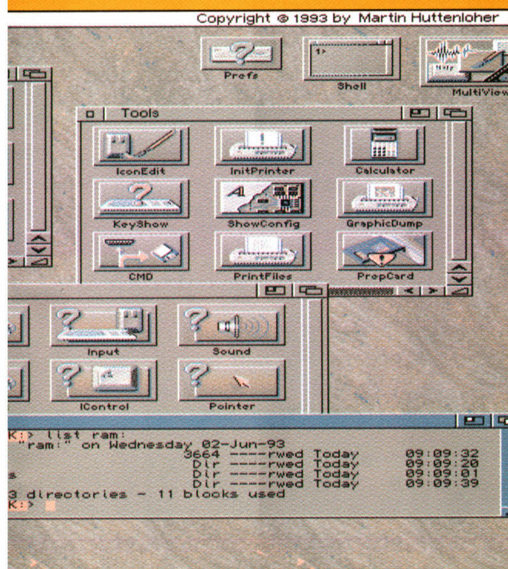
HP NOVEMBER 93

INDHOLD

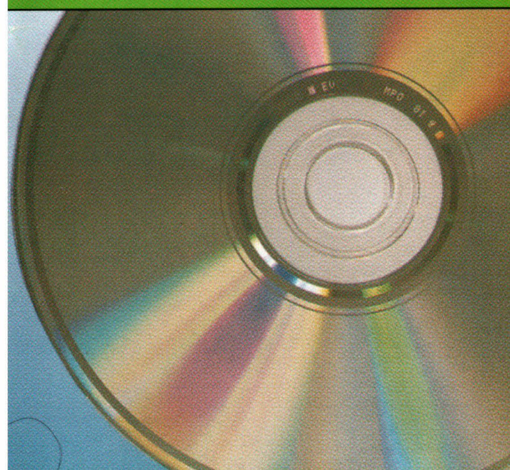
Jurassic Park er det helt store taleemne i disse dage. Vi drager paralleller til computeren.
Læs artiklen side 18.



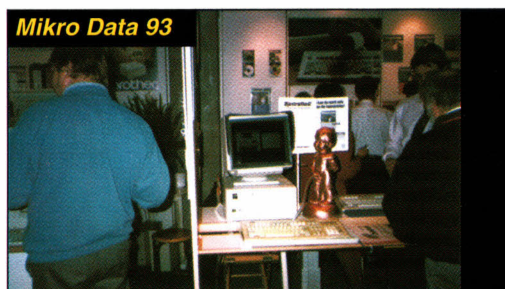
Magic Workbench er et af programmerne i denne måneds PD-Online.



Dybdegående artikel om CD-ROM
Læs side 54



ARTIKLER


Mikro Data 93



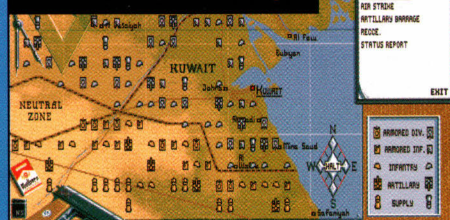
ANNONCØRER

SPIL

I dette nummer bringer vi anmeldelser af følgende spil til PC og Amiga:


Soccer Kid Amiga

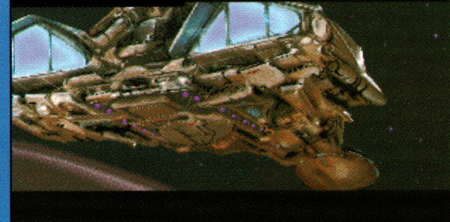

Dogfight Amiga



Combat Air Patrol Amiga



Sim Farm PC


Protostar PC



Dansk Medie Hus I/S

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Cuno Larsen

Redaktion:
Robert Vanglo, Chefredaktør
Thomas Agatz

Layout:
Christian Gydelund Larsen

Medarbejdere:
Hans Henrik Appel, Christian Estrup, Thomas Henriksen, Jan Holm, Christian Koerner, Robert Justesen, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals

Abonnements-service:
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
PostGiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre kr. 170,-

Redaktion og udgiver:
Dansk Medie Hus I/S
Hillerødgade 81
2200 København N
Telefon: 38 33 10 11
Telefontid: Man.-Fre. 11-15
Telefax: 38 33 31 34

Annoncer:
Chef: Thomas Cuno Larsen
Telefon: 38 33 10 09

Administration:
Klaus Lagersted

Produktion:
ABK SATS ApS

Tryk:
Glumsø Bogtrykkeri A/S

Distribution:
DCA, Avispostbesørgelsen

Vigtigt:
Materiale fra "HiScore" må kun reproduceres med tydelig kildeangivelse, og med skriftlig tilladelse fra Dansk Medie Hus I/S. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl. Forlaget har ret til at reproducere og udgive indsendte programmer, artikler, billeder etc. på andre medier end i bladet.
Alle installationer udført på baggrund af artikler bragt i HiScore, foretages på eget ansvar.

De anmeldte spil er venligst udlånt af:
Betafon ApS, tlf.: 3131 0273
SES/ESCape, tlf.: 3139 6366
Ram-Soft, tlf.: 3312 2440
K.E.Mathiasen, tlf.: 8624 0633
Microsoft, tlf.: 4489 0100
Samt diverse udenlandske softwarehuse.

I produktionen af HiScore er følgende blevet anvendt:
Amiga 4000/040
Amiga 2000/030
Amiga 1200
Commodore 486-33
EPSON GT6500 Scanner
Profesional Page 4,0
Profesional Draw 3,0
ASDG Artdepartment
Deluxe Paint AGA
Corell Draw

En stor tak til forhandlere, der velvilligt har stillet udstyr og programmel til rådighed.

Lederen

En leder går amok, flytter og filosoferer over softwarebranchen. Vi byder velkommen til endnu et HiScore Professionel.

Anmelderens mareridt

Det er aldrig rart, at komme hjem med et stykke software, der ikke fungerer. Når man har betalt et sted mellem 300-500 kroner, sidder man naturligvis med en forventning om, at programmet rent faktisk også virker. Ofte ligger årsagen dog i opsætningen af den maskine man har forsøgt at køre programmet på. Måske man mangler RAM, måske diskettedrevet kræver en justering, eller måske man ikke har fuldt installationsvejledningen som man burde.

Dette undskylder dog ikke forekomsten af egentlige fejlbehæftede programmer. Som forbruger kan man naturligvis altid henvende sig hos forhandleren for at få programmet byttet (sådan burde det ihvertfald være), men når man som stakkels anmelder, sidder med et program, der crasher gang på gang, stiller situationen sig en smule anderledes - især når der er to timer til deadline.

Nu er det ikke for at hænge et specielt program ud som værende fyldt med fejl, men gråd og stressfaktorer på et godt stykke over 1.000 var, hvad vi oplevede, da det længe ventede spil Privateer kategorisk nægtede at lade sig anmelde. Når klokken går mod 21.00, butikkerne er lukkede, og deadline hedder kl. 23.00, er det særdeles hårdt ved nervesystemet ikke at være på talefod med sin computer.

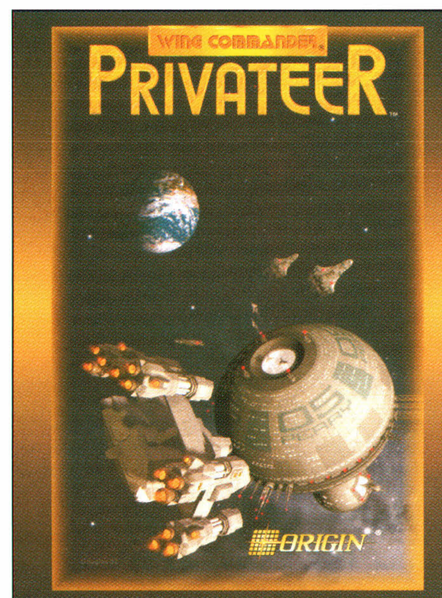
Efter adskillige forsøg på at starte programmet med ændrede konfigurationer måtte anmeldelsen opgives. Dette betyder naturligvis ikke, at du i dette nummer finder en blank side, men desværre betyder det at anmeldelsen af Privateer, i sagens natur, er blevet udskudt til næste nummer. Man fristes til at komme med spidsfindige hentydninger til associationerne i spillets titel, men må blot konstatere at Privateer var *en alvorlig sjover*!

Et liv som beta-tester

Som anmelder modtager man af og til såkaldte beta-versioner, d.v.s. næsten færdige versioner, der blot skal udsættes for en sidste prøvelse. Det er sjældent disse programmer ankommer i flotte kasser med trykte manualer, men det lærer man naturligvis at leve med, hvis man vil være på forkant med softwaremarkedet.

Man mister dog langsomt troen på betaversionernes berettigelse når de færdige programmer, der i analogiens navn må kaldes alpha-versioner, også er fyldt med mere eller mindre obskøne fejl - desværre ofte de samme som i beta-versionerne. Der er her ikke tale om programmer der ikke kan afvikles, men derimod større eller mindre fejl som f.eks. *grafik-fnidder*, der burde have været fjernet, en save-funktion der ikke *saver*, eller mere generelt: programmer, der ikke gør det man beder dem om!

Det er uhyre sjældent at disse fejlbehæftede programmer tilbagekaldes fra producentens side. Til tider bliver en opdatering udsendt, så man selv kan udbedre fejlen, men dette er mere undtagelsen end reglen. Resultatet er at man står tilbage med et program der ikke



Privateer - Et spil man ikke kan nå! En indbydende æske, en flot manual - synd, at vi ikke kunne starte spillet.

virker, og det er hverken ens egen skyld eller forhandlerens.

Mange forhandlere vil selvfølgelig, når de bliver opmærksomme på problemet, forsøge at fremskaffe en eventuel opdatering, men der er langt fra ønske til realitet. Når opdateringen endelig dukker op, hvis den dukker op, er interessen for programmet mange gange dalet til under frysepunktet, og indtil da må man altså affinde sig med at tilhøre den betalende del af kategorien beta-testere.

Amiga Amok skifter adresse

Som du vil kunne læse flere steder i dette nummer, er den planlagte Amiga Amok messe blevet flyttet. Både tidspunktet og stedet er blevet ændret, og messen afholdes nu i sammenhæng med arrangementet The Party 93 fra den 27.-29. december i Herning.

Grundlaget for en egentlig Amiga-messe er påny blevet mindre, med lukningerne af bl.a. Interactivision og Amiga Warehouse. PC markedet omtales altid som værende hårdt, og Amiga markedet kan i lyset af lukningerne synes ubønhørligt. De to markeders indbyrdes størrelse taget i betragtning, vil det imidlertid altid virke stærkere med firmalukninger på Amiga-fronten. Jo færre, der er om budet, desto værre ser det ud når én lukker.

Man kan dog på samme tid glæde sig over, at der også regelmæssigt kommer nye firmaer ind på markedet, og håbe på at de nye kan løfte arven fra de gamle.

Julen står for døren, og hvis vi kan få den flyttet, skulle vi meget gerne udkomme igen, med vort december-nummer den 25. november.

God fornøjelse med læsningen!

Robert Vanglo
Chefredaktør

ACTION NEWS

BMP-Data på skovtur

Temperaturen falder, træerne mister bladene og snart vil den første sne finde vej til de danskes øer. Men når man nærmer sig denne kolde tid, kan man jo altid glæde sig over et varmt tilbud fra BMP-data.

Medlemmer af BMP-Data Club inviteres nemlig med til World of Commodore messen, der foregår i Köln i starten af november, for 'små' penge - prisen bliver omkring kr. 600,- afhængigt af antallet af deltagere.

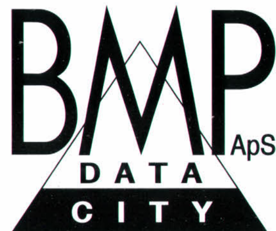
BMP-Data har lejet en bus, der tager fra Hovedbanegården fredag den 5. november kl. 21.00. Efter en lang, men forhåbentlig underholdende, bustur, ankommer man til messen når den åbner lørdag den 6. klokken 9.00. Derefter er hele dagen til rådighed, indtil klokken 17.00, hvor man vender bus-snuden hjemad, og ankommer til Hovedbanegården ca. klokken 5.00 søndag morgen.

Med på turen vil være repræsentanter fra både BMP-data og Commodore, der kan fortælle om alt det nye Amiga- og PC-grej, svare på spørgsmål og iøvrigt komme med underholdende indslag undervejs.

Prisen inkluderer bustur, færge, adgangsbillet til messen, guides etc., mens forplejning undervejs er for egen regning. Tilmelding kan foretages hos Jakob Micheelsen, BMP-Data, der er rejsens turleder. Hvis du ikke allerede er medlem af BMP-Data Club, kan det naturligvis klares samtidigt.

Yderligere oplysninger og tilmelding hos:

BMP-Data
Tlf.: 3333 0727
Fax: 3333 0782
BBS: 4211 0402



Ny jockey til fuldblods araberhingst

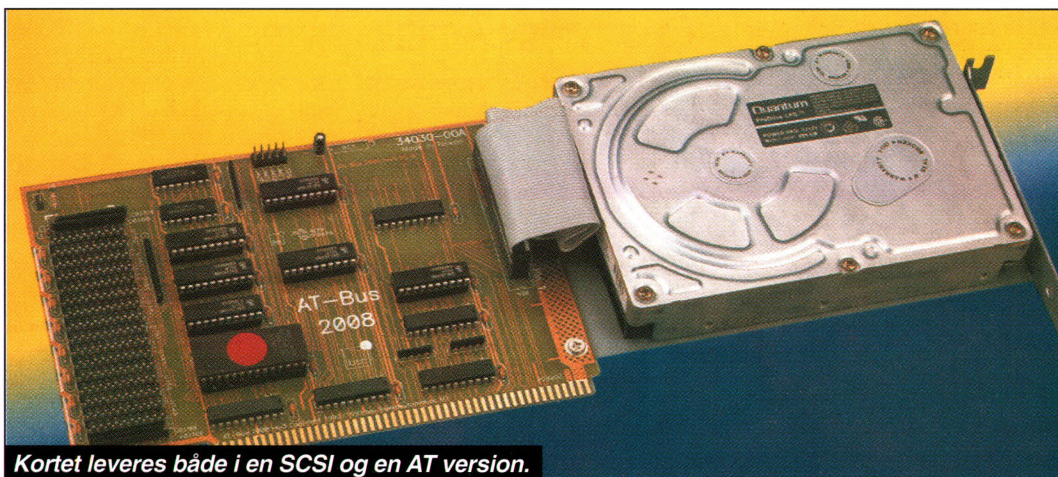
Dagens tekonologiske udvikling er mere end noget andet et spørgsmål om, at kunne præsentere det mindste og hurtigste til de billigste penge. Netop hastigheds-racet gør sig mere end noget andet gældende, når søgelyset indfanger computere.

Vi har længe været bekendt med SCSI-controllere til Amigaen. Udover Commodores idé med at lancere en fuldblods araberhingst i form af en Amiga 4000, med en deltidsjockey af et AT-BUS system, har SCSI altid været standard på Amigasiden. GVP har i lang tid behersket markedet med deres 16-bits Serie-II controllere med en overførselsrate på 1.16 MBytes per sekund.

Nu præsenterer det tyske firma *bsc* så deres nye Oktagon 2008 model - en SCSI-2 controller med 32bits port - og derfor særdeles velegnet til brug i Amiga 4000, hvor den præsterer en overførselsrate på 1.46 MBytes per sekund, med en almindelig SCSI Quantum harddisk. Oktagon 2008 har derudover muligheder for at benytte en SCSI-2 harddisk, hvilket skulle forøge over-førselshastigheden væsentligt. Dette gør den klart anbefalelsesværdig til Amiga 4000 ejere der ønsker en SCSI controller til en pris under 2.000 kroner. Controlleren fungerer iøvrigt også ganske fint med både Amiga 2000 og 3000.

Et meget stort plus er manualen. Tyskerne er normalt ikke meget for at levere manualer på andre sprog end tysk. Denne gang er manualen dog delt op i en engelsk og en tysk sektion, og er meget udførlig. Alt i alt et meget gennemført produkt fra *bsc*!

Yderligere oplysninger kan indhentes hos:
Betafon ApS
Telefon: 31310273.



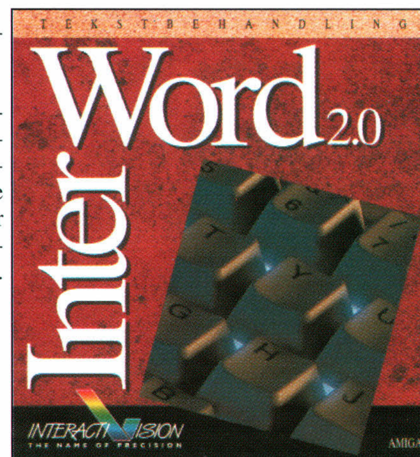
Kortet leveres både i en SCSI og en AT version.

Interactivision konkurs

Den 15. september 1993 er det danske softwarefirma Interactivision ApS taget under konkursbehandling af Skifteretten i Silkeborg. Fire kreditorer har indgivet konkursbegæring mod firmaet, der nu har indstillet virksomheden.

Interactivision har drevet virksomhed i form af udvikling og distribution af software. På udviklingssiden tæller produktlinien velkendte Amiga-programmer som Inter-serien (InterWord, InterBase, InterSpread og InterTalk), og spillet Prime Mover, der er på vej til butikshylderne via softwarehuset Psygnosis i England.

En række af selskabets medarbejdere har opnået ansættelse i andre firmaer i branchen, men hvad der skal ske med de programmer, der har været under udvikling forlyder der endnu intet om.



ACTION NEWS

Nyt grafik kort fra MacroSystem US.

MacroSystem, der bl.a. producerer Retina grafik-kortet, har vist deres nye grafik kort frem på World of Commodore Show i Pasadena, USA. Kortet der kommer til at hedde MultiLayer er for professionelle video-brugere, og præsterer WYSIWYG kontrol gennem multiple Workbench vinduer med over 100 lag af digitale billeder. Der findes intet lignende kort til nogle maskiner overhovedet, på nær altså Amiga'en. Desværre har vi endnu ikke modtaget oplysninger om, hvad kortet kommer til at koste.

Team 17

Kort før deadline rystede vor kære gamle fax-maskine en varm nyhed ud af sprækken. Team 17's danske distributør, K.E. Media, kunne nemlig meddele, at softwarehuset er på vej med en række nye CD-32 titler.

Det er klassikerne Alien Breed '92, Project-X, F17 Challenge og Qwak der er tale om, og til priser på 199 kroner pr. stk. i vejledende udsalg, er der næppe tvivl om, at Team 17 er sikret endnu en succes.

De fire klassikere vil blive frigivet i løbet af november, så nu er én, eller måske fire, af julegaveideerne ihvertfald sikret.

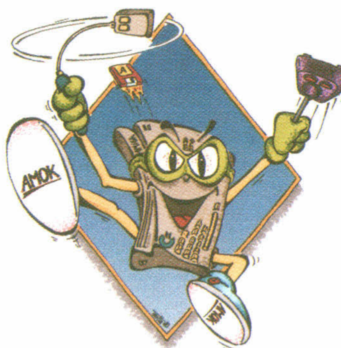


Amiga Amok holder flyttedag

Amiga Amok messen, der var planlagt til at løbe af stablen i weekenden den 6-7 november i KB-Hallen i København, er blevet flyttet til Herning Hallerne i... rigtig gættet - Herning.

Med lukningerne af bl.a. Interactivision og Amiga Warehouse er en del af grundlaget for en ren Amiga-messe blevet mindre, derfor har vi valgt at afholde Amiga Amok i sammenhæng med The Party 93 i Herning i dagene 27., 28. og 29. december.

Så hvis du vil deltage i et virkeligt Amiga Amok i din juleferie tager du til Herning, og oplever stemningen blandt flere tusinde Amiga-freaks samlet på ét sted. Læs iøvrigt omtalen andetsteds i bladet. Vi ses på Amiga Amok.



Eventyrlige Amiga

Dream Weaver er programmet der lader dig bygge din egne tekst- og grafik-adventure spil. Med op til 120 rum på hvert af de 10 mulige levels, import af samplede lyde og bitmap-billeder og alskens definerbare funktioner er der mulighed for at opbygge din helt personlige eventyrverden - fuldstændig som du lyster. Hver eneste lokation kan have en tekstbeskrivelse, lyd og billeder, ligesom faste, flytbare eller vandrene objekter håndteres med lethed.

Dream Weaver tilhører en programtype, der ikke er særlig udbredt på Amiga, så hvis du hører til dem, der kan lide et godt adventure en gang imellem, men altid sidder fast på halvvejen, var det måske en idé at undersøge Dream Weaver nærmere. Når man selv har tilrettelagt handlingen er det vel næppe svært at gennemføre spillet. Dream Weaver kræver 1,5 MB RAM, ét floppy drev, er kompatibelt med kickstart 1.3 og 2.0 og koster $28,45. Der er to adventures inkluderet i prisen.

Yderligere oplysninger kan indhentes hos:
AmyGames
P.O. Box 485
Zionsville, IN 46077
USA.



Det bliver spændende om det er spil af denne kaliber, man kan fremstille.

Vild Amiga udvikling

Commodore, der pt. har ca. 125 registrerede udviklere i skandinavien alene, har netop afholdt den første skandinaviske udviklerkonference i Århus. Skandinaviens vildeste udviklere anvender Amiga teknologien til bl.a. processtyring, informationssystemer, Voice Response systemer, Karokee - sing a long, men først og fremmest til computerspil. Én af anledningerne til konferencen var naturligvis lanceringen af den nye CD-32 - maskinen, der måske vil flytte grænserne for vor hidtidige oplevelse af computerspil.

Niels Krogh Mortensen og Henrik Christensen fra Silverrock Productions udtaler: "Vi har nu muligheden for at lave et spil, endog et meget stort spil, der kan benytte sig af eksempelvis en baggrund, der består af rigtig TV/video baggrund. Naturligvis vil selve spillet være en animeret figur. Men vi vil i forhold til tidligere ikke skulle nøjes med et farvevalg på 64 farver, men kan nu have op til 256.000 forskellige farver."

Det bliver spændende at se om virkeligheden kommer til at leve op til forventningerne, men der er ingen tvivl om, at muligheder for grænsebrydende programmer findes med CD-32 (læs iøvrigt CD-32 anmeldelsen i dette nummer).

NB! Det med de 'vilde' udviklere er ikke vort påfund, men Commodores eget. Til det har vi kun at sige: "De vilde ville vide, hvad de hvide ville vide om de vilde!

SuperSoft på banen igen

Det Århus-baserede firma SuperSoft - distributør af software til Amiga og PC m.v. - er igen dukket op på den danske computer-scene. Men nye tider kræver nye lokaler og nye navne, så SuperSoft har taget navneforandring til *Nordic Computer Leisure* og er flyttet ind i Rosensgade 22 i Århus. Firmaet beholder dog de gamle telefonnumre.

Vi hilser SuperSoft/Nordic Computer Leisure velkommen tilbage i branchen.

Nordic Computer Leisure
Rosensgade 22
8000 Århus C

Tlf.: 86 19 32 44
Fax.: 86 20 16 90

Dansk CD32 Spil på vej

Det danske firma Kirk Moreno er på vej med en CD32 udgave af deres spil PREY, der tidligere har været forbeholdt CDTV'en. Spillet forgår på en rumstation beliggende på en astroide, hvor der er sluppet en nervegas ud - det siger sig selv, at hele miséren er forårsaget af flok aliens. I CD32 udgaven er en del grafik lavet om til AGA grafik (se billede), og samtidig er spillet blevet dobbelt så hurtigt, som følge af dual-speed CDROM-drevet i CD32'eren. Du kan således godt begynde at øve dig i glædesudbrud, for der er tale om masser af flot grafik, og så er det altså på dansk.



Sådan anmelder vi spillene

Flere versioner
Hver anmeldelse af PC- og Amigaspil er forsynet med en angivelse af hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og eventuelt hvilke computere spillet udkommer til. Hvis spillet udkommer samtidig til flere computere, vil hver eneste version naturligvis få en selvstændig bedømmelse, så du kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er dog sjældent at alle versioner udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger væsentligt fra den/de udgaver vi allerede har anmeldt, bringer vi naturligvis en særskilt test af den nye udgave.

Anmelderens troværdighed
En anmeldelse vil altid være subjektiv! Hvor gode karakterer et spil scorer vil altid afhænge af, hvem det er der anmelder det. Af praktiske årsager kan det ikke lade sig gøre, at flere forskellige anmeldere tester spillene (på den anden side, hvem siger at tre anmeldere ikke lige så godt kan tage fejl som en?). Det er dog ofte, at flere forskellige anmeldere rent faktisk spiller de spil vi tester, og vi har derfor indført begrebet No Way. Hvis en af anmelderne er fuldstændig uenig i de andres bedømmelse af et spil har han/hun mulighed for, med klar og rungende røst, at skrige NO WAY, og dermed få sin egen vurdering med i bladet. Dette skulle gerne sikre en større alsidighed i anmeldelserne, og dermed et bedre grundlag for læserne.

Bedømmelsen
GRAFIK: Her bedømmer vi baggrundsgrafik, sprites, animationer etc. - d.v.s. hele den visuelle oplevelse ved spillet. Passer grafikken til spillet, eller er der tale om farvelade, der ødelægger mere end den gavner!

LYD: Hvordan er intro-musikken, samples, lydeffekter o.s.v. Er der tale om musik eller muzak. Får man røde øre efter forlænget spilletid. Aaaarg eller wow.
POWERPLAY: Gider man bruge mere end fem minutter på spillet, eller kaster man det fluks over højre skulder. I denne kategori vurderer vi også spillets placering indenfor genren. For simulationer vil der eksempelvis blive lagt stor vægt på manualen, og om det er muligt at komme hurtigt igang med spillet. For actionspil vil det istedet være ting som originalitet og udførelse, der spiller ind i vurdering-en. O.s.v., o.s.v.

HISCORE: Dette er så karakteren for den samlede vurdering (og altså ikke et gennemsnit af de øvrige). Det er her vi skiller skidt fra snot, og kommer med vor endelige dom. Man kunne også kalde denne karakter for undeholdningsværdien.

Det betyder karaktererne
95-100: Simpelthen det ultimative spil. Et spil der fremover vil blive husket som en ægte klassiker. Køb det uden betænkningstid.
90-94: Et sublimt spil, der absolut kan anbefales.
80-89: Det virkelig gode spil, der måske ikke viser noget nyt, men er glimrende udført.
70-79: Et godt spil, der anbefales med visse forbehold. Måske det er noget for dig, hvis du ellers kan lide genren.
60-69: Stadig et spil i den rimelige ende af point-skalaen. Ikke udpræget godt, men bestemt heller ikke dårligt.
50-59: Nu begynder det at knibe. Spillet har reelle mangler eller fejl, og man skal nok kigge mere end en gang, før man beslutter sig for at købe.
40-49: Under standarden for, hvad man må forvente. Spil i denne pointgruppe kan ikke anbefales.
30-39: Et ualmindeligt dårligt spil - køb det på eget ansvar.
20-29: Spil der ender med point i denne klasse er klart nedrykningstruede. De er ganske enkelt så elendige, at man ikke ved om man skal le eller græde.
10-19: Man begynder at overveje en politianmeldelse.
0-9: Køb dette spil til en du ikke kan lide.

Nyt digitalt audio kort

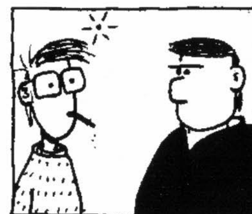
DD524 fra SunRize Industries, er et digitalt audio I/O interface kort til Amiga, der gør det muligt at overføre digital lyd til og fra DAT båndoptagere. DD524 understøttes af Studio 16's editerings software, men også harddisk-backup programmer kan bruges sammen med DD524, så du kan lave backup af din harddisk på en almindelig DAT.

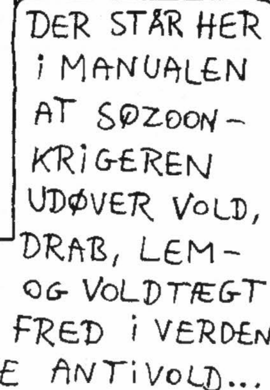
Man kan også tilslutte digital lyd fra sin CD-afspiller, hvis den har digitalt output, og det samme gør sig gældende ved synthesizere og samplere med digitalt output. Hvis man laver backup, kan det samme DAT bånd indeholde over 1 GB data, med en overførselshastighed på næsten 10 MB i minuttet.

DD524 indeholder driver til Studio 16, version 2.0, og kan bruges sammen med enten AD516 eller AD1012. Kortet kræver stort set kun en Zorro II slot. Prisen er ikke kendt på nuværende tidspunkt.











ACTION NEWS

Cracked by JJ - Pirat Update

I Fokus Data nr. 10 (august-nummeret) bragte vi en artikel om piraten JJ-Soft, der forsøgte at sælge spil gennem bladet. Vi lovede dengang at følge op på sagen, og naturligvis holder vi hvad vi lover.

Fra en kilde i Aalborg Politi oplyses det, at politiet nu er klar over, hvem der står bag *firmaet* JJ-Soft, og hvor han opholder sig. Ifølge politiet vil man, hvis alt går planmæssigt, allerede have slået til mod piraten, når du læser dette.

Foruden konfiskation af computerudstyr, programmer etc., kan piraten imødese en klækkelig bødestraf. Vi håber på, allerede i førstkommende nummer, at kunne bringe yderligere oplysninger om pirateriet i det jydske.

Sierra og US Gold - hånd i hånd

Det amerikanske softwarehus Sierra On-Line og deres engelske kollega US Gold har indgået aftale om at udsende en række af Sierras ældre titler til lavpris. Mere end 25 titler vil være omfattet af aftalen, der omfatter så prominente serier som Leisure Suit Larry, Police Quest, Quest for Glory, Space Quest og Kings Quest, samt de enkeltstående titler A10 Tank Killer, Red Baron og Heart of China.

Alle titlerne vil blive udgivet under lavpris-linien KIXX XL, og de første vil ramme hylderne allerede i denne måned - hvilke er endnu ikke oplyst. Resten af titlerne vil blive udgivet løbende gennem de næste to år. Alle titler udkommer til både PC og Amiga, og vil formentlig komme til at koste i størrelsesordenen 200 kroner.



Ny laserprinter fra Brother

Firmaet Brother er på vej med en ny laserprinter. HL-10h er navnet på printeren, der med 10 sider i minuttet, en opløsning på 600 x 600 dpi samt high resolution control og BR-script (Brothers PostScript emulering), er rettet mod den professionelle bruger.

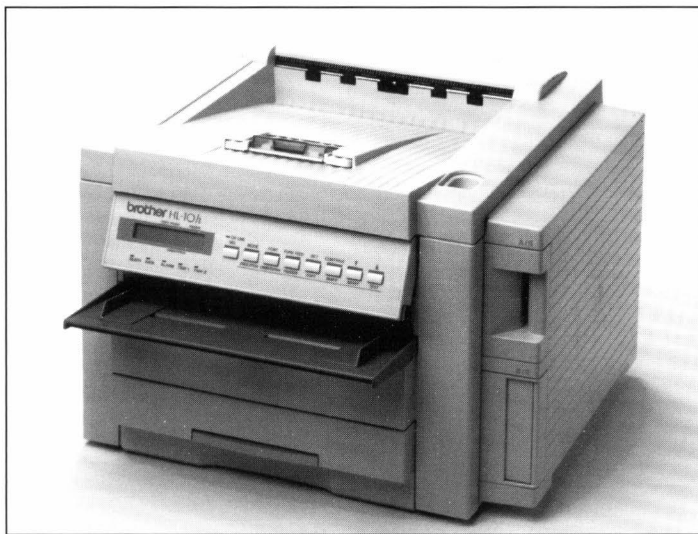
Printeren er forsynet med en 20MHz 32-bit processor og har indbygget datakompression, der sætter den istand til at håndtere selv større filer. Med printeren følger Brother's egen turbo-driver til Windows. Udover at være direkte kompatibel med Hewlett Packards laserprinter HP Laserjet 4, kan HL-10h emulere HP-GL, IBM Proprinter XL, Epson FX-850 og Diablo 630, og den registrerer selv, hvilken type data den modtager, og skifter til den rette emulering.

HL-10h er udstyret med både et MIO slot, hvor netværkskort som Ethernet, Token Ring, Coax og Twinax kan tilsluttes, og et PCMCIA slot til brug for flash-rom kort, hvorpå der kan lagres op til 20 MB permanent downloadede data. Printeren er fra starten udstyret med 2 MB hukommelse, men kan opgraderes til 34 MB, har indbygget 71 skalérbare fonte og 12 bitmap-fonte samt stregkoder, og kan naturligvis håndtere 256 gråtoner.

Og prisen for alle disse herligheder siger du så... 14.987,50 kroner inklusive moms og ét styks toner.

Yderligere informationer kan indhentes hos:

Brother International
Telefon: 42 52 56 00



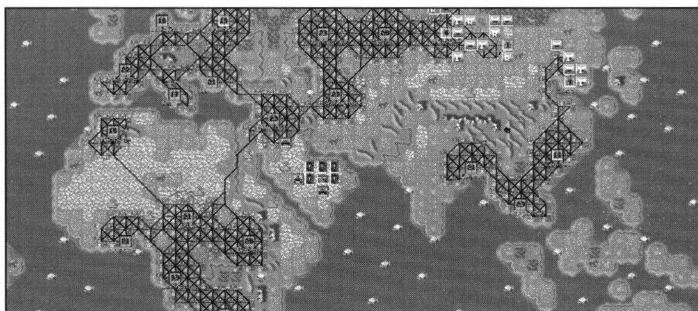
Ny civilisation opstår

Spillet Civilization fra MicroProse er ét af de bedst sælgende spil nogensinde, og populariteten kan der således ikke være nogen tvivl om. Men der er næppe tvivl om, at spillet har været medvirkende til mange søvnløse nætter og hovedbrud, for hvordan i h... får man mere end 10 millioner indbyggere eller fred og penge til at opbygge sin civilisation?
Nu er det imidlertid slut med alle dine frustrationer, for *Den civiliserede håndbog* er kommet på gaden, fyldt til randen med masser af tips og vejledning til, hvordan du bedst udvikler din civilisation. Håndbogen tager fat om nældens rod og beskriver ting du ikke anede eksisterede i Sid Meiers velkendte spil.

I bogen kan du bl.a. læse om hvad de enkelte 'Wonders' betyder, og i hvilken rækkefølge de bør produceres, hvornår du skal bygge en bank, hvilke styreformer du skal vælge og hvornår, hvornår en krig kan betale sig, om det kan betale sig at bygge rumskibet, og meget mere - altsammen på dansk! Det er ikke uden stolthed vi kan afsløre, at *Den civiliserede håndbog* udgives af samme forlag som står bag nærværende magasin. Vi kan endvidere oplyse, at der allerede er planlagt en længere række af denne slags håndbøger, der sigter mod både spil og mere seriøse emner - den næste i rækken koncentrere sig om assembler-programmering på Amiga. *Den civiliserede håndbog er i sort/hvid og* kan bestilles direkte hos:

Dansk Medie Hus, tlf.: 3833 1011 eller købes hos din lokale computerforhandler.





Amiga-ram:

512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	345,00
2 MB ramudv. m.ur/afbr.t.A-500	1455,00
2 MB Chipmem adapter t. A-500/2000	1640,00
1 MB ramudv. til Amiga 500 plus	480,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	585,00
VECTOR 4 MBRamudvidelse til A1200 med coprocessor og ur	2890,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 1MB	1510,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 5M	3370,00

Diskettestationer:

3.5" Diskdrev eksternt m. bus & afbr.	680,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-500	640,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-2000	640,00

Harddiske:

Paradox SCSI extern controller til ALLE Amiga-modeller. **OGSÅ A600/1200**	1425,00

Se iøvrigt specialskemaet nedenfor.

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål, color	3540,00
Citizen 120 D+	1395,00
Citizen swift 200, 24 nål	2495,00
Citizen swift 240, 24 nål super farveprinter	3495,00
Farvebånd, Citizen 120 D	50,00
Farvebånd, LC 10/20, sort	50,00
Farvebånd, LC 24, sort	90,00
Printerkabel, A-500(IBM)/Centronics	50,00

Disketter:

	pr. stk.	pr.100
5.25" DSDD NN	3,50	315,00
5.25" HD NN, 1.2 MB	4,25	382,50
3.5" DSDD NN	4,50	382,50
3.5" HD NN, 1.44 MB	6,75	607,50

Diskettebox med lås:

til 100 stk. 5.25"	55,00
til 100 stk. 3.5"	55,00

Modem:

ACEEX 14400 SR Faxmodem extern	2975,00
ACEEX 14400 SR Faxmodem internt	2975,00
ACEEX 2400 MNP Faxmodem extern	1195,00
ACEEX 2400 MNP Faxmodem intern	650,00
ACEEX 2400 Baud modem extern	915,00

Joystick og diverse:

Competition Pro Joystick	150,00
Competition Pro Star m. autofire/slow	230,00
Competition Pro mini m. diskbox	175,00
The Arcade Joystick	230,00
Danjoy, dansk superjoystick	210,00
Amigaomskifter t. PC-Joystick(analog)	200,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	160,00
Logic3 Speed-Mouse m. micro-switches	225,00
Musemåtte, blå, 8mm,	50,00
Musemåtte, rød, 6mm	35,00
Multimeter 3800 G (Volt-AmpereOhm)	345,00
Kickstart V. 2.04 ROM	215,00
Kickstartomskifter, A500/2000, 2 sys.	145,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 2 sys.	205,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 3 sys.	250,00
Kickstartomskifter, A-600/CDTV	250,00
Bootselektor DF0-DF1(2)	85,00
Støvlåg til A-500/600/12002000 røgfarvet	95,00
Multiplayerkabel, A-500/A-500	165,00
Soundsampler, stereo, Smartsound	395,00
Xcopy Professional med Hardware	585,00
Strømforsyning til A-500	525,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring
Installationskit 2.5">3.5" Harddisk A.1200 muliggør brug af 3,5" Harddisk i A1200	275,00
2.5" Harddiskkabel til A-600/A1200	95,00
FPU 68882 25 Mhz	880,00
FPU 68882 33 Mhz	960,00
A-1200 internt Ur	250,00
VGA-Adapter t. A-1200 m.fl.	165,00

Computere:

Amiga 1200	3495,00
Amiga CD32	3495,00
Amiga 1200 m. 128 MB Seagate Harddisk	6655,00
Amiga 1200 m. 170 MB Conner(3.5") HD	5910,00
Amiga 600	1995,00
Amiga 600 m. 40 MB Harddisk	3650,00
Amiga 600 m. 121 MB Seagate Harddisk	5225,00

Har du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en fornuftig pris. Bemærk dog , at reparationer kun modtages efter forud truffet aftale. Dette skulle gerne holde reparationstiden på et minimum.

4-player adapter som kan bruges til Dynablaster og Kickoff spillene og andre med mulighed for 4 spillere. Sættes i printerporten - omskifter der muliggør anvendelse til ovennævnte spil. **Kun hos ABSALON DATA. Pris: kr. 195,00**

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb, så du kender de nyeste priser.

System	**OKTAGON/SCSI t.500**	**t.2000**	**ALFA POWER/AT-BUS t. 500**	**t. 2000**	**GVP/SCSI t.500**	**t. 2000**	**Amiga 6/1200**
AT-BUS-controller, 0 Mb	-	-	1445,00	1065,00	-	-	-
AT-BUS-controller, 2 Mb	-	-	2315,00	1925,00	-	-	-
SCSI-controller, 0 Mb.	1805,00	1050,00	-	-	-	1795,00	-
SCSI-controller, 2 Mb	2665,00	1925,00	-	-	-	-	-
42 Mb HD, 15 ms., 0 Mb		-	2910,00	2530,00	-	-	1360,00
42 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	-	-	3780,00	3780,00	-	-	-
85 MB HD, 0 MB	-	-	-	-	3760,00	3805,00	2325,00
127 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	4475,00	3990,00	3265,00	2885,00	-	3585,00	2935,00
170 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	4140,00	3385,00	3435,00	3055,00	4650,00	4385,00	-
44 Mb Syquest HD, incl. disk	7800,00	4585,00	-	-	ring	-	-
88 Mb Syquest HD, incl. disk	8460,00	5410,00	-	-	7225,00	ring	-

Bemærk, at priserne på Harddiske er dagspriser pr. 13/10-1993. Disse kan ændres uden varsel !!

Ring om vore priser på Harddiske til Amiga 600/1200, da der sker noget her for tiden !!!
Vi kan naturligvis montere den med GARANTI for kr. 200,00 (også din egen HD)

Forhandlere søges.

Alle priser incl. MOMS

Forbehold for prisændringer

Importør af varer fra bl.a.

BSC - Jee Cee Supplies
HK-Computer - Macro Systems
Vesalia - Harms - Mainhatten Data

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg
Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr.: 14 - 18. Lø. lukket

GOAL Ver. 1.1 UPDATE

For et par måneder siden sendte Virgin Games (nu Virgin Interactive Entertainment) Goal! på markedet; fodboldspillet der havde alt - lige på nær den i manualen omtalte cupturnering...

Goal 1.1 er som navnet antyder en opgradering af det oprindelige Goal!. Da spillet udkom skabte det vild ekstase i den ganske computerverden og scorede topkarakter i næsten alle blade (Et 13-tal i nu hedengangne Fokus Data samt 97% i HiScore). Spillet var forudbestilt i hundredevis, de danske forhandlere hev hundreder af eksemplarer hjem, og spillet blev uomtvisteligt sommerens største hit. Men da computerfolket kom sig over det første sus, begyndte man at surmule over de mangler, der trods alt var - det råder Virgin bod på med denne udvidelse.

Virgin 'glemte' som nævnt muligheden for at skræddersy sin egen cupturnering, noget som har irriteret mange af dem, der fik fat i de første versioner, der kom til landet. Årsagen til, at man ikke ventede en uge og fik lagt cupturnering i med det samme, er nok den, at spillet allerede var mere end rigeligt forsinket, og at Virgin tydeligvis tabte penge for hver dag, udgivelsen blev udskudt - sådan går det jo så ofte i spilverdenen.

Men hvad kan man så med denne cupturnering? Jo, du kan vælge, hvor mange hold, der skal deltage (2-32), om holdene skal møde hinanden én eller to gange i runderne, semifinalerne og i finalen, og hvorvidt udebanemål tæller dobbelt eller ej. Du kan også vælge, om man i tilfælde af uafgjort skal spille omkamp, eller om holdene må ud i forlænget spilletid, og hvorvidt denne skal efterfølges af en straffesparkskonkurrence, såfremt stillingen fortsat er lige. Desuden er der alle de almindelige valgmuligheder, såsom valg af bane, dommer, computerens og målmændenes færdigheder, etc. Jo, man har i sandhed frie hænder, og for dem, der ikke gider bruge flere timer på at spille en liga, er cup'en en fin mulighed for at teste sine færdigheder i den ædle leg med bolden.

Cupturneringen er imidlertid ikke det eneste, Virgin har pillet ved. Kendere af Goal! vil vide, at computeren ved beregning af spilfordelingen i procent har givet to tal, der i alt gav 99 i stedet for 100 (fx. 60/39 i stedet for 60/40). Dette er rettet, og hurra for det, for selvom det kan synes som en ubetydelig detalje, bemærkede man det hver gang man så en 'Match Report'. Min gamle version af Goal! havde desuden den kedelige skavank, at når man valgte at træne i straffespark var modstanderens målmand blevet lam fra issen og nedefter - han blev i hvert fald bare stående midt i målet, uanset hvor man placerede bolden. Godt, at det er blevet korrigeret! Det er tilsyneladene de eneste ændringer, men der vel heller ikke nogen bugs tilbage!? Det eneste, jeg umiddelbart kan finde på er, at Arsenals målmand fortsat hedder David Seamen, og at spillere som Kent Nielsen og Lars Elstrup figurerer i den danske startopstilling. Med Goal! 1.1 får du i praksis ikke andet nyt end cupturneringen, men er det ikke også nok? For har du købt en gammel version kan du få den opgraderet for kr. 49,- (opgraderingen består af en ny disk 1 samt et tillæg til manualen) og er således ikke nødt til at spendere kr. 325,- for den fulde udgave (den gamle med en opgradering smidt i æsken). Man tager det måske som en selvfølge, at man ikke skal give fuldpris for en ny version, men det er faktisk et temmelig enestående tilbud i en spilverden, hvor opgradering oftest er et ord, der står på side 416 i Fremmedordbogen...

Og hvad med karakteren? Spillet fik som nævnt 97% i det første nummer af HiScore (før det blev 'professionel't) og dengang valgte at basere karakteren på spillet, som det måtte være med cupturnering (vi fik et af de allerførste eksemplarer og vidste dengang ikke, at der ville gå så lang tid, før opdateringen kom). Karakteren er altså uændret, men hvilken karakter! Check lige tallene i boxen, og drøn så ud og anskaf dig Goal! 1.1. Mangler du penge, kan du jo bruge dem, der ellers skulle være gået til betaling af medlemskontingentet i din lokale fodboldklub...❑

Simon Skals



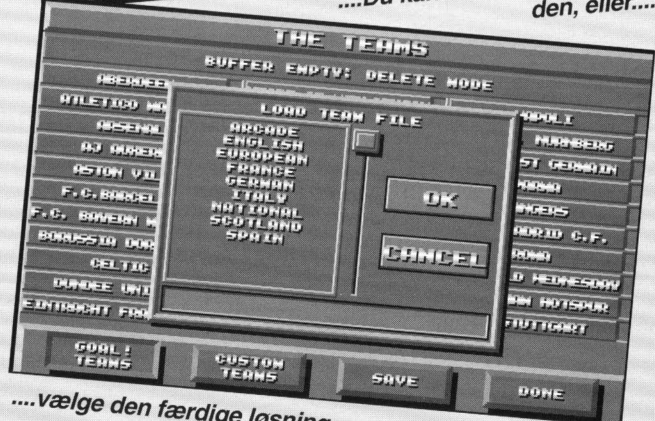
I hovedmenuen kan man nu....



....vælge at spille CUP....



....Du kan selv sammensætte den, eller....



....vælge den færdige løsning.

UPDATE

PC

Vi har endnu ikke set noget til en PC-version, men rygterne vil vide, at der ikke går længe før Sensible Soccer får en værdig konkurrent til titlen som bedste fodboldspil til PC.

AMIGA

Grafik:	89%
Lyd:	89%
PowerPlay:	95%
RAM:	1Mb
Antal disks:	2 (Opgradering og fuld version)
Pris:	49,- og 325,- (Opgradering og fuld version)
Udgiver:	Virgin I.E.
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udlånt af:	SES/ESCape 3139 6366

HiScore: 97 %

SOCCER KID

I en tidligere anmeldelse af et platformspil bad jeg softwarehusene lytte til min bøn om nytænkning indenfor denne type spil! Min bøn er blevet hørt, som du kan læse i denne tilbedelse af Soccer Kid!

Genialt! Utroligt! Flot! Suverænt! Ultimativt! Ja - det er svært at finde den rigtige beskrivelse af dette fantastiske platformspil, der uden tvivl vil blive en klassiker! Det er selve grunden til at leve i en verden med krig og ødelæggelse. AMEN! Soccer Kid er (og dette siger jeg trods mulige repressalier fra Jehovas Vidner!) vor tids Jesus. Som en anden Messias er han kommet til jorden for at redde platformspil-genren. Ok. Overdrivelse fremmer forståelsen, men læs videre og se, hvorfor jeg tilbeder dette spil.

Året er 1994 og Verdensmesterskabet i fodbold skal afgøres. Soccer Kid sidder hjemme foran fjernsynet og glæder sig til at se noget god fodbold. Han glæder sig især til at se de danske Europamestre. I skrivende stund er det endnu ikke afgjort, OM Danmark er med. Men jeg håber, vi allerede har kvalificeret os, når du har dette blad i hånden (det har vi ikke! Red.)!! Nåmen, Soccer Kid sidder altså der og venter på, at slutrunden kan gå i gang. Det mest katastrofale, der kunne ske, er sket!! Trofæet (som Danmark skal have!) er blevet stjålet af et ondt væsen fra en fremmed planet. Scab (tyvens navn) er lidt af et nokkefår, for han kolliderer med en asteroide, og trofæet går i stykker. Helt præcist i 5 stykker, der falder ned på jorden. Soccer Kid beslutter sig for at finde dem. Medn hvad er det denne fodbold dreng kan som ingen andre (på nær Laudrup og Co.)? Han kan alt med en bold: jonglere, lave flyvende hovedstød, saksespark, balancere på bolden og derfra hoppe højt op i luften, glidende tacklinger o.s.v. Alle disse talenter skal bruges til det yderste for at gennemføre de 5 levels, der foregår i henholdsvis England, Italien, Rusland, Japan og selvfølgelig USA. I hvert land er der 3 scener med 2 baner i hver (undtagen i Rusland og Japan, hvor du skal ud at sejle og køre med tog). For at kunne finde de fem dele af trofæet, er det nødvendigt at samle 11 fodboldkort på hver scene. Gør du det, kommer der en bonusbane, som du skal gennemføre for at kunne få et stykke af trofæet. Alt i Soccer Kid er gennemført på bedste vis. Den kære lille Fodbold Knægt er flot animeret og nem at styre. Det er især en nydelse at skyde en stor og fed amerikansk turist ned med et lækkert saksespark! Eller hvad med at nikke en irriterende fugl ned med et flyvende hovedstød. Eller ramme en dum køter med et skud, der er Lars Højer værdigt! Eller, eller... ja, mulighederne er mange, og den gode styring gør det utrolig nemt at udføre alle disse tekniske færdigheder.

Grafikken er ganske enkelt suveræn - bare det at bladene daler ned, når man har ramt et træ viser, at der simpelt hen er kælet for den mindste detalje! Det ses tydeligt, at folkene bag har lagt meget arbejde i alt fra ide til præsentation. Jeg kan vel ikke skjule det for jer - spillet er en succes i alle henseender! Der kan ikke indvendes noget mod Soccer Kid - det er det ultimative platformspil! Jeg er sikker på, at du vil give mig ret, når du i dag suser ned til din lokale forhandler for at købe det. Her til sidst vil jeg gerne pointere, at jeg aldrig har været den store platformspil-freak. Men med Soccer Kid er jeg blevet omvendt. Jeg har set LYSET! Halleluja!❏

Søren Madsen

UPDATE

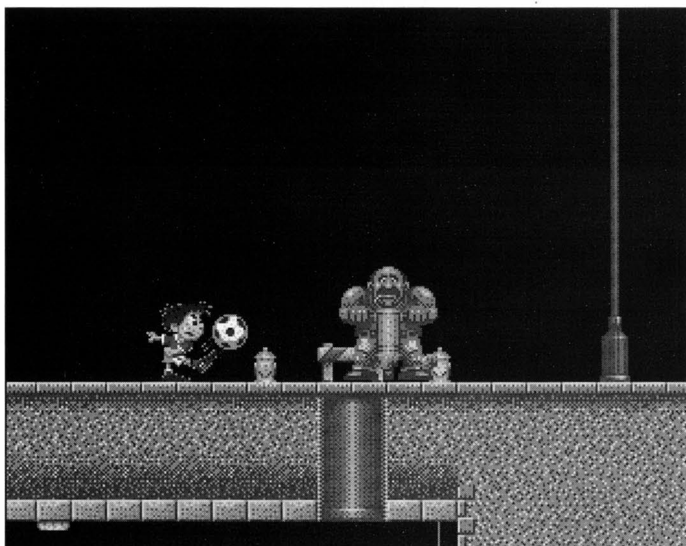
PC
Det er tvivlsomt om Soccer Kid dukker op på PC, hvilket kun kan begrædes. Vi vil dog vente i spænding, eller måske danne en græsrodsbevægelse, eller bestikke programmøren, eller...

AMIGA

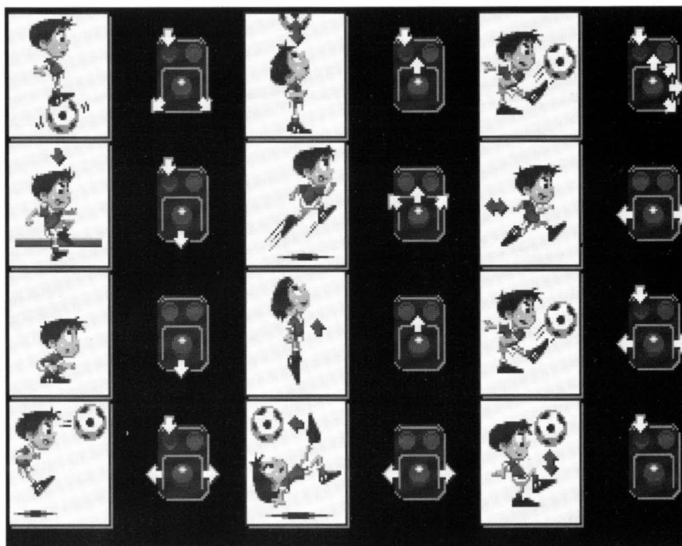
Grafik:	95%
Lyd:	93%
Powerplay:	94%
Ram:	1Mb
Antal disk:	4
Udgiver:	Krisalis
Harddisk:	Nej
A-1200:	Ja
Distributør:	K.E.Mathiasen tlf.: 8624 0633

HiScore: 96 %

NYHED
Dammarks bedste priser
SOFTWARE PRISGARANTI
Skulle du finde den samme vare billigere et andet sted end du har købt hos os, så får du udbetalt differencen.
SPAR OP TIL: 40%
Vi har alle de nyeste Programmer til.:
AMIGA
PC / IBM
CD ROM
MAC CD
MACENTOSH
NINTENDO
SEGA - C64
GAMEBOY
RING EFTER GRATIS KATALOG
Tlf.: 56 959001
Fax. 56 959601
Handelsfirmaet S.E.Andersen
Bredgade 1, 3700 Rønne



Soccerkid er ikke bange for at gå i lag med nogle, der er større end han selv.



"Fodbold-knægten" jonglerer med en bold, så selv Laudrupperne kommer op på dupperne.

CD32 i Danmark!

Så kom den! Den første Amiga konsol nogensinde: CD32! Vi har taget et nærmere kig på denne nye spændende maskine.

For første gang nogen sinde er Commodore gået ind som decideret konkurrent på konsol markedet, vel nok med Sega som sin værste rival. Commodore var for nogle år siden inde og snuse kraftigt med deres gode gamle C64'er, som til dato har været deres helt klare top-sællert. Amiga'en generelt har ligget sådan fifty-fifty på det 'seriøse' og det spilorienterede marked til dato.

Er det en Amiga eller hva'?

Nu er der altså kommet en CD-ROM baseret maskine, hvor platformen er opbygget omkring Amiga'ens styresystem. I meget grove træk er det faktisk en ombygget Amiga 1200, dog uden diskdrev, harddisk mulighed, PCMCIA port o.m.a., men har istedet sine egne udvidelsesmuligheder.

Denne maskine rammer dog noget bredere end både en Amiga, PC eller for den sags skyld, en Sega konsol gør det. CD32 kan udover at være familiens søns yndlingstidsfordriv, også fungere som husets CD afspiller, der styres gennem flot grafik på skærmen, og måske endog som husets leksikon, da man ved købet af en CD32 i Danmark får Gyldendals Fakta leksikon med på CD-ROM.

Maskinen er ganske lille, let og ret handy. Faktisk er den ikke større end at familiens føromtalte knægt sagtens kan have denne maskine med i skoletasken, eller med over til kammeraterne, og plugge den til i deres stuefjernsyn.

En kæmpe fordel ved CD32 sammenlignet med computere i al almindelighed, er at forudgående computer kendskab er totalt unødvendig. Er man tilstrækkelig teknisk til at kunne tænde et fjernsyn, og sætte stikket i kontakten, har man faktisk bestået testen! (Jubii, siger min spilleglade, men meget utekniske mor). Hele herligheden styres fra en 8-knappers 'Game Controller'. Udover porten til denne Joypad, er der også plads til ordinære mus/joystick, hovedtelefon samt tastatur - Disse er dog på ingen måde påkrævede.

Hva' sku' det ware?

Softwaren er hidtil det eneste kritiske punkt ved maskinen. Medfølgende ved køb af en CD32, får man som omtalt et Gyldendals leksikon, en CD32 demo disk med forskellige introduktioner af CD32 og demo versioner af forskellige spil. Endvidere får man en disk indeholdende 2 spil: Diggers og Oscar. I skrivende stund er der endvidere udkommet 3 spil CD'er til CD32: Robocod - James Pond 2, Pinball Fantasies, samt en samling af 100 public domain spil, af svingende kvalitet.

Ens for alle udgivelser er dog, at ingen af dem udnytter CD32'-erens kæmpe muligheder indenfor grafik og lyd. De er alle konverterede Amiga 1200 (AGA) spil, nogle af dem dog med en forlænget intro, men selve spillene er identiske. Ifølge vores informationer er en lang række spil under udvikling, og nogle af dem endog lige på trapperne (se HiScore Prof. nummer 1 for komplet liste).

Der er ingen tvivl om, at det er disse kommende udgivelser som skal afgøre CD32'erens skæbne og udbredelse. Dog skal det siges, at med den række spilfirmaer som Commodore har allieret sig med, kan det næppe gå helt galt. Det er de helt store spil giganter, som har mange års erfaring og mange ressourcer at trække på. I flæng kan nævnes: Ocean, Flair, Gremlin, MicroProse, Millenium, Mindscape, Virgin og sidst, men bestemt ikke mindst, Team 17.

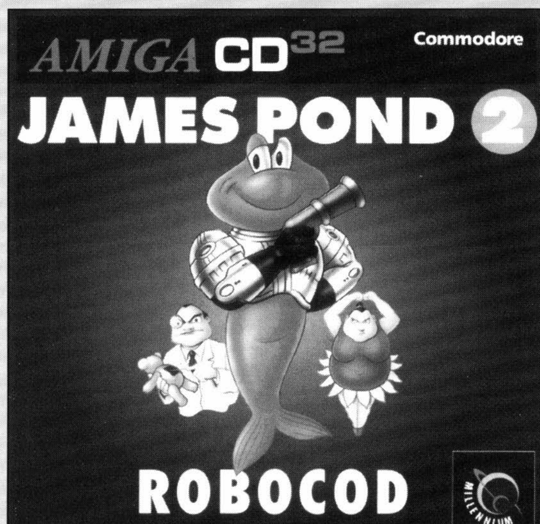
Familiens nye videomaskine!

Kigger man lidt ud i fremtiden, formentlig ikke meget længere end til lige på den anden side af jul, vil denne maskine også kunne komme til at fungere som husets videomaskine! Hov, hvad er nu det? Ja, det er faktisk ikke helt løgn. Det er nemlig således at der i løbet af efteråret vil komme en udvidelses mulighed kaldet et 'M-PEG-Modul'. M-PEG er en ny standard under det internationale 'ISO', for pakning af Full Motion Video, eller sagt på dansk: levende billeder.

Det vil være således at man kan købe film på CD-ROM plader, nøjagtig som man gør det med gængse VHS videobånd idag. Én CD plade kan indeholde intet mindre end 74 minutters spillevende film, naturligvis med lyd i ren CD kvalitet. Dette medfører altså, at din yndlingsfilm på måske 120 minutter, vil blive leveret på 2 CD plader.



Så er den her! Som navnet CD-32 antyder, er der tale om en ren 32 BIT maskine med indbygget CD-drev.



James Pond er en af de titler, der allerede er udgivet til CD-32'eren



Jurassic Park er et action/adventure spil, der kommer til CD-32'eren indenfor den nærmeste fremtid.

Denne standard er ikke kun noget Commodore udvikler på, de er blot de første, der kommer med noget konkret på markedet (igen). Store firmaer som Philips, Sony, JVC, Matsushita og Paramount Home Video, udvikler ligeså systemer til dette nye format, men med CD32 får du altså også en konsol med i købet.

M-PEG i spil?

Hvorvidt der vil komme spil som understøtter M-PEG modulet er uvist, men der ligger uden tvivl kæmpe muligheder i dette. Det kunne eventuelt være interessant at se understøttet af et Virtual Reality produkt, og der bliver rent faktisk, på nuværende tidspunkt, udviklet på disse Virtual Reality handsker m.v.

Man har fundet en løsningsmodel i valget af de materialer udstyret skal produceres i, således at et komplet sæt kan masseproduceres og sælges til priser, hvor den almindelige familie også kan følge med. Det har dog ikke været muligt at opnå en nogenlunde specifik pris ved redaktionens slutning.

Multi-underholdning i højeste gear

Hvis man i forvejen går med overvejelser om at købe en spillekonsol, CD afspiller, eller måske begge, bør man nok lige tage et nærmere kig på denne maskine.

Tekniske spefikationer:
14MHz 68020 processor
2MB 32-bit RAM
2 joystick porte
S-Video stik
Composite video stik
RF output stik
Stereo/audio stik
Keyboard/AUX stik
Fuld Expansion-port
Hovedtelefon stik
Hovedtelefon volumen kontrol
Intern M-PEG FMV udvidelses mulighed.

Den er absolut pengene værd, specielt når der dukker deciderede CD32 spil op på markedet.

På Mikrodata-messen i Bella Centret kunne man opleve en CD-32 med M-PEG modul (se iøvrigt omtalen af Mikrodata andetsteds i bladet), men vi vil naturligvis vende tilbage med en egentlig test af modulet, så snart vi får mulighed for det - forhåbentlig inden længe.❑

Thomas Agatz

Verdens vildeste computerspil

Tilgængelige CD32 titler:

James Pond 2	*action/platform*
Pinball Fantasies	*flippersim.*
100 Great Games	*opsamler (også til CDTV)*



Kommende CD32 titler:

Chaos Engine	*action*
D-generation	*3D action/strategi*
Jurassic Park	*action/adventure*
Legend of Sorasil	*adventure*
Lotus 1-2-3	*bilrace (opsamler)*
Microcosm	*shoot'em up*
Sensible Soccer	*fodbold*
Sleepwalker	*action/platform*
Surf Ninjas	*action*
T.F.X.	*flysim.*
Zool	*action/platform*

...og mange, mange flere, som alle udnytter CD32'erens helt utrolige muligheder.

Alle CD32-titler vil blive distribueret af K.E.Media - ring 8624 4882 for nærmeste forhandler af verdens vildeste computerspil.

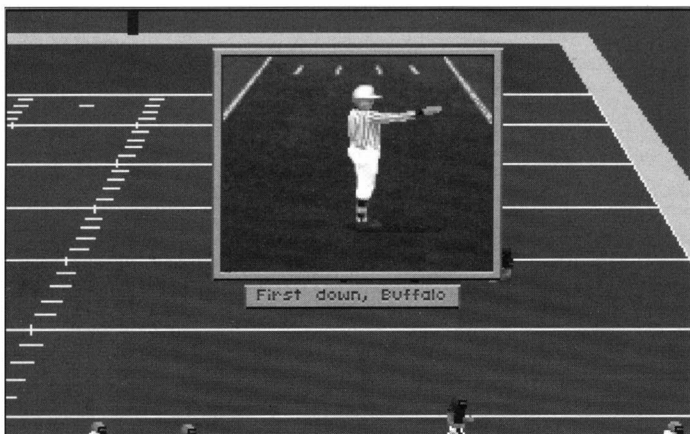
AMIGA CD32



FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO


Det var da også ærgerligt, at dommeren tabte sit ur. Det er som at lede efter en nål i en høstak.


Amerikansk fodbold er for store seje mandfolk og de vilde tacklinger gør blot spillet mere fornøjeligt.



Reglerne i amerikansk fodbold er svære at forstå. Her giver dommeren eksempelvis sin velsignelse!

Den amerikanske kultur har efterhånden vundet indpas her i lille Danmark. Whoppere, computere, ninja-turtles og amerikansk fodbold. Sidstnævnte er nu også på vej til PC...

Og jeg må indrømme at jeg ikke havde det mindste forstand på det let voldelige spil, da jeg en frygtelig morgen modtog Front Page Sports Football Pro med posten (selv navnet gav mig kuldegysninger). Fuld af nysgerrighed og måske en smule foragt åbnede jeg forsigtigt den farvestrålende æske. Her mødte jeg en A5-sort/hvid manual, og en - for mig - alt for stor bunke disketter (fire). Jeg var ikke meget for det, men jeg får jo løn for at spille det, så jeg måtte gå den lange vej til min computer og installere FPSFP.

Reglerne i hovedtræk

Jeg vil lige give en hurtig gennemgang af spillet, for jer der ikke skulle kende det. Du har altså en bunke temmelig velpolstrede muskelbundter, der skal forsøge at vælte en anden bunke muskelbundter fra en anden klub. Hvis du er så heldig at du er i besiddelse af den ellipseformede bold, skal du forsøge at få den løbet ned i modstanderens ende af banen. Hvis du klarer det og laver touchdown, har du sikret dig hele 6 point.

Udover det, får du et field-goal-forsøg, hvor en af dine spillere skal sparke bolden over målstolpen (?). Mens du løber rundt og ser klodset ud, skal du forsøge at undgå de glubske modstandere, der vil gøre alt for at hamre dig til jorden. Denne manøvre er TEMMELIG svær, og det kan være en god ide at prøve at spille sig igennem modstanderens forsvar. Det er reglerne i hovedtræk - vil du vide mere, må du lede på biblioteket.

Nå, men efter en lykkelig endt installation blev jeg vækket af en højtskrydende amerikansk TV-speaker, der klart og tydeligt råbte velkommen til Football Pro, og en uhyrlig jublen fra publikum når menuerne tonede frem. Under installationen havde jeg læst en del af manualen, og satte mig nu spændt ned foran monitoren.

Det første man gør, er naturligvis at lære at spille spillet ved hjælp af den indbyggede træningsfunktion. Der følger du slavisk manualen, der kort og kontant fortæller dig hvad du skal trykke på i hvilke situationer, og VUPTI: Nu er du endnu mere forvirret end før.

The Dream Team

Jublen ville ingen ende tage, da mit hold løb på banen, uvidende om den nedslagtning der ventede dem. (Måske jublede de af de andre?) På trods af flere forsøg med træning og en uvindelig kamp for at finde ud af, hvad spillet egentlig gik ud på, fik jeg en gevaldig gang klø i min debutkamp for Dallas. Og det på trods af alle de fikse taktikker jeg benyttede, og de taktiske time-outs jeg brugte til at bryde rytmen i New Yorks spil. Selvom jeg ikke anede hvad taktikkerne stod for, fik jeg efterhånden fundet enkelte, der var forholdsvis gode til at få mit spil til at køre (mærkeligt nok fandt jeg de dårligste først!).

Men lige meget hjalp det. Mine spillere var ikke i humør til at følge mine joystick-ordrer, og selv om jeg prøvede næsten alt, var det meget sjældent, jeg fik kontrol over bolden. Og når jeg så endelig gjorde, mistede jeg igen kontrollen kort efter, og tabte bolden.

Om fænomenet med de oprørske spillere kun forekommer på min maskine, skal jeg ikke kunne sige. Men udover denne irriterende fejl (eller hvad det nu er) virker spillet vældigt flot på

andre områder. Du har, som sagt, et utal af taktikker at vælge imellem, og når først du har fundet hoved og hale i det hele virker det ret velgennemtænkt.

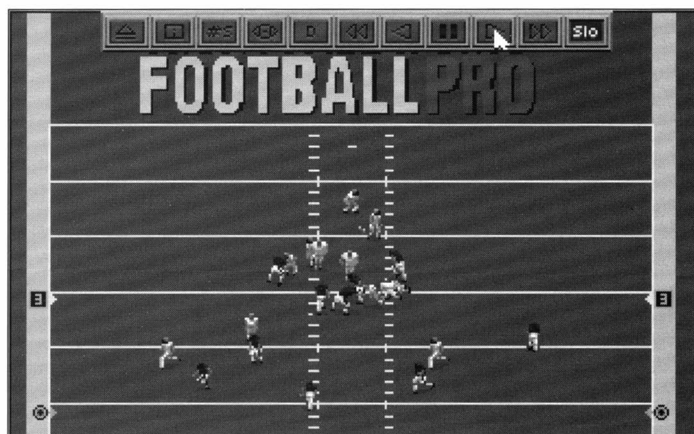
Du kan, når bolden er ude af spil (hvilket stort set betyder hele tiden), kalde for time-out. Her kan du så ændre dine taktikker eller eventuelt foretage et par hovedkulse udskiftninger.

Touchdown!

Ligaerne i Football Pro (Der er nemlig mange) kan bestå af op til 28 forskellige hold og 1400 professionelle spillere (med alle de rigtige navne og statistikker). Her kan du nå at tilkæmpe dig 54 fuldt fortjente nederlag på én eneste sæson. Det ville være flot! Men selve gameplayet er ikke så specielt igen. Det minder om de fleste andre football-spil, men resten af spillet er som sagt virkelig flot udført.

Grafikken i spillet er fantastisk klar og flot. Specielt de herlige scener med hjemmeholdets helt, der kaster sig frådende over gæsternes stakkels Quarterback, eller når du i ensom majestæt løber langs sidelinien, på vej mod mållinien og modstanderens spillere kaster sig forgæves efter dig.

Du har mulighed for at følge kampen fra hele 10 forskellige synsvinkler, hvilket er utrolig dejligt i visse ophidsede situationer eller ved langsom gengivelse. Animationerne i spillet er virkelig flotte, og Dynamix har tydeligvis kigget de levende spillere godt efter i sømmene. Hvis du løber langs sidelinien og kaster dig efter en aflevering, ses det tydeligt hvordan du vrider dig i luften for at få fat på bolden.



Du har mulighed for at følge kampen fra hele 10 forskellige synsvinkler, heriblandt fugleperspektiv.

Også lyden er af ret høj kvalitet. Den frembringer dog ikke de helt store overraskelser, men publikums jublen og dommerens råb sammensat med spillerhjelmene, der banker mod hinanden, giver et rimeligt flot og nuanceret lydbillede. Vejret har naturligvis også indflydelse på dit spil (undtagen hvis du spiller indendørs), og du kan komme ud for alt lige fra regn og sne til højt solskin.

The red square

Du har i den såkaldte *Play Editor* mulighed for at ændre dine taktikker. Her er det dog nærmest en nødvendighed at have maunalen foran sig, idet du ellers kan have svært ved at gætte hvem der er hvem. Spillerne har nemlig hver deres symboler (en rød cirkel er f.eks. en defensiv back). Der findes ifølge manualen mere end 1.000 (tusinde) forskellige taktikker at vælge imellem. Jeg vil dog undlade at gå i detaljer omkring hvert enkelt her. Og hvis du føler at det ikke er nok, så kan du eventuelt lave et par hundrede ekstra selv...

Men for at gøre en lang historie kort, kan man sige at Football Pro er et fantastisk stykke grafik, et flot taktisk spil og en absolut ener i sin klasse. Men for at kunne lide det, kræver det en absolut football-elsker eller en forbandet mængde vilje til at sætte sig ind i det komplicerede spil. Men altså: Køb det, hvis du elsker football. Og hvis ikke, så prøv det alligevel, bare for at fornemme den exceptionelle grafik og den voldsomme realisme.❑

Hans Henrik Appel

Måltavlen er noget mere avanceret end i almindelig fodbold.

PC ✡✡✡ PC

STAR GAMES

TOPSERVICE!
BUNDPRISER!

EYE OF THE BEHOLDER II		199.-
GRAND PRIX FORMULA ONE		199.-
GLOBAL CONQUEST		199.-
GUNBOAT		179.-
GUNSHIP 2000		199.-
PACIFIC ISLAND		149.-

✡✡✡

ACES OVER EUROPE	NY!	RING!
BATTLE ISLE 93		249.-
CYBERRACE	NY!	RING!
FIELDS OF GLORY		399.-
FLIGHT SIM 5.0	NY!	369.-
GREAT NAVAL BATTLES		389.-
GOBLIINS 2		299.-
HIGH COMMAND		399.-
LANDS OF LORE	NY!	399.-
LOST VIKINGS		325.-
MIGHT AND MAGIC 5		399.-
MAELSTROEM		379.-
PATRICIAN		325.-
PATRIOT	NY!	299.-
PERFECT GENERAL		299.-
PRIVATEER	NY!	399.-
SEAL TEAMS	NY!	349.-
SIM FARM	NY!	339.-
SPACE QUEST SAGA		399.-
STARLORD	NY!	RING!
TORNADO		399.-
WAR IN RUSSIA	NY!	399.-
WING COMMANDER ACADEMY		299.-
X-WING		379.-

BESTIL EN GRATIS SPILOVERSIGT 16 - 20 HVER DAG.

☎ 75 94 09 91

MØLLEBO ALLE 67
7000 FREDERICIA
PRISERNE GÆLDER SÅ LÆNGE LAGER HAVES

UPDATE

Amiga
Det er næppe sandsynligt at Front Page Sports Football Pro (pyh!), dukker op til Amiga'en, så Amiga-Football freaks må se sig hensat til at spille gamle spil som TV Sports Football og John Madden...

PC

Grafik:	90%
Lyd:	84%
PowerPlay:	77%
RAM:	2 MB m/EMS
Antal disk:	4 HD
Harddisk:	11 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBlaster, Adlib, Roland m.fl.
Hastighed:	386/25Mhz
Udgiver:	Dynamix
Pris:	495,-
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf.: 3139 6366

HiScore: 79 %

Alle taler om Jurassic Park, men HiScore Professionel gør noget ved det. Vi har sendt en flok medarbejdere på dinosaur-jagt, og på de følgende seks sider kan du se hvad de fandt frem til.



COMPUTERMAGI FRA FORTIDEN

Vi går bag om de imponerende, men bedrageriske billeder i filmen Jurassic Park, hvor det ikke kun er dinosaurerne, der er manipulation.

Publikum er i de seneste måneder strømmet til biograferne, for at få et glimt af fortiden i Jurassic Park. Filmen er til gengæld fremkommet med udstyr, der hører nutiden til - computere, der skaber virkelighedstro billeder. I de senere år er computergrafik i stigende grad blevet brugt til special effects i film. Det egentlige gennembrud skete i Terminator 2, hvor den metalskinnende dræberrobot, meget livagtigt, blandt andet kunne skifte udseende og gå igennem tremmedøre. De imponerende effekter blev skabt af George Lucas' firma *Industrial Light & Magic* (ILM), som Steven Spielberg også henvendte sig til, da han skulle lave sin film om dinosaurer. Det endte med at ILM lavede 52 klip til filmen, hvilket tog cirka 80 mennesker halvandet år.

Helt fra bunden

Fra starten var det største problem med dinosaurerne at få dem til at se troværdige ud. I Terminator 2 er næsten alle computerberegnede overflader af metal, hvilket faktisk er det nemmeste materiale at lave. I Jurassic Park derimod, var det ikke kun et spørgsmål om kropsbygningen, men lige så meget huden på fortidsdyrene, der var besværlig. Computeranimatorerne hos ILM blev sendt i zoologisk have, på mimekurser og studerede igen og igen film med elefanter og krybdyr, for at finde ud af, hvordan dinosaurerne skulle bevæge sig.

Da arbejdet var begyndt, brugte de *rotoscoping*, til at teste resultatet. Teknikken går ud på at objektet, der er optegnet med hovedlinierne (en såkaldt wireframe model), animeres ovenpå en videofilm med det dyr, hvis bevægelser man vil kopiere. Udover selv at plotte punkter ind i 3D programmerne, brugte animatorerne også andre metoder til at få de meget komplekse figurer ind i computerne. Den ene var 3D scanning, hvor et specielt laserapparat kan aflæse koordinaterne på en rumlig figur. Det kan være en stor tidsbesparelse, da et dinosaur-hoved nemt kan være lavet af 40.000 punkter.

Til animationer brugte man også stop-motion animation, som tidligere var meget almindelig til special effects. Teknikken går ud på, at man har en særlig dukke, som optages et billede af gangen. Når billederne vises hurtigt efter hinanden, ser det ud som en bevægelse. Med et til lejligheden designet Dinosaur Input Device, fik man overført øgleskelettets bevægelser til computeren, selvom de dog skulle rettes noget til.

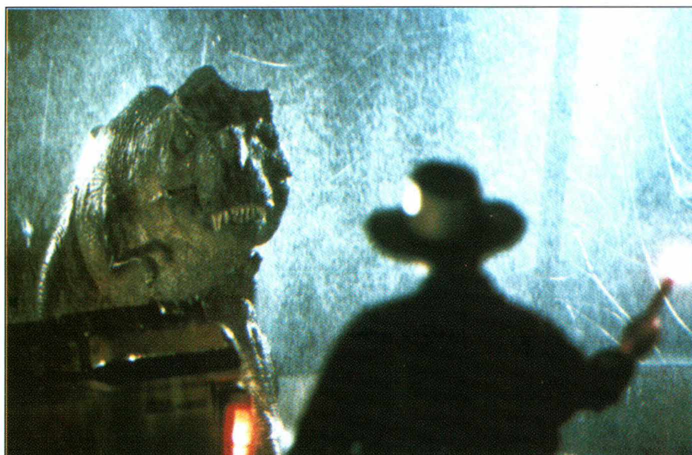
Amiga med i produktionen

Det er mange og hårdtpumpede computere, Industrial Light & Magic har til rådighed til deres projekter. Faktisk råder de over den næststørste samling af Silicon Graphics' kraftige grafikcomputere - kun rumfartsorganisationen, NASA's samling er større. Maskinerne har minimum 64 Mb RAM, hvilket også er nødvendigt, eftersom ét ud af de 24 billeder, der vises pr. sekund, kan fylde op til 50 Mb. Det er dog ikke alt arbejde, der behøver at foregå på computere, som koster fra 100.000 til mange millioner kroner. En del previews på animationer, som for eksempel scenen med de to Velociraptors og børnene i køkkenet, er lavet på den billigere Amiga med Videotoaster.

Amiga'en er i USA meget populær til det formål, selvom de ofte gemmes væk.... Til højkvalitets grafik som film og TV, kan Amiga'en dog som regel ikke følge med, selvom filmen Babylon 5 og nogle amerikanske science fiction serier er lavet i 24 bit på Amiga.

Levende overflader

På ILM er der en struktur, hvor de ansatte er meget specialiserede indenfor hvert område, så billederne går igennem mange led, før de er færdige. Efter figurernes form er fastlagt, skal der tredimensionelt lægges overflader på, hvilket kaldes mapping. Til det bruges programmet *Pixar's Renderman*, der ikke er et normalt map-



T-REX'en tænker nok: hvor i alverden har han dog købt det flotte nødblus.



Milliardærens børnebørn får sig også en anelse spænding på deres rundtur i parken.

ping program. Det laver nemlig ikke som normalt overflader med texture-mapping eller bump-mapping, hvor overfladen enten lægges tredimensionelt på som grafik, eller fremkommer ved at omgivelserne spejles i objektet. Derimod er Renderman et særligt shadersprog, der frembringer alle overflader og lysforhold v.hj.a. matematiske formler, inklusive effekter som slidt eller mudret hud!

Dermed er der næsten ingen grænser for, hvad man kan lave, fordi man

Alle detaljer registreres

Slutscenen, hvor en Tyrannosaurus Rex kæmper mod to Velociraptors var den sværeste i Jurassic Park. Det skyldes, at man kan se mange detaljer på grund af det kraftige lys. Samtidig var bevægelserne og kameravinklerne meget komplekse. Grafikteknikere var derfor til stede under optagelser for at registrere alle kamerabevægelser og lysforhold, som der skulle tages højde for ved computerberegningerne af dinosaurerne. Ellers kunne det nemt komme til at se ud

"Re-creating Velociraptor and his kind took a budget larger than all the dollars ever spent on dinosaur science."
Don Lessem, President of the Dinosaur Society

ikke får problemer med liniefejl ved sammenlapning af grafikstykker, som ved texture-mapping. I Jurassic Park måtte grafikerne selv opfinde dinosaurernes hud, til hvilket de fandt inspiration hos blandt andet elefanter. Der blev også gjort meget ud af selv de mindste detaljer i huden, for at livagtiggøre de computerskabte dyr. Det blev gjort med et tegneprogram, hvor man kan tegne på en tredimensionel overflade.

Der rulles med bøfferne

Det ydre er vigtigt, men kropsbygningen under huden har også stor betydning for, hvor overbevisende dinosaurerne ser ud. Det sværeste er at få de mange muskler til at arbejde sammen på den rigtige måde. Det var et problem, ILM allerede havde under produktionen af Terminator 2, og de udviklede derfor programmet *Sock*. Dette program gør det muligt at animere kropsdelene uafhængigt af hinanden og så til sidst samle dem på perfekt vis. ILM har i de senere år stået for nogle af de helt nye billedteknikker i film og TV. Blandt andet var det dem, der i filmen Willow introducerede morph funktionen, som senere blev så kendt med Michael Jacksons 'Black & White' video.

Til Jurassic Park blev der også brugt kommercielle programmer som *Softimage*, der blandt andet kan lave *enveloping*. Teknikken kan simulere massen i kroppen, når eksempelvis en dinosaur løber, og lave slasket hud eller muskler, der sitrer.

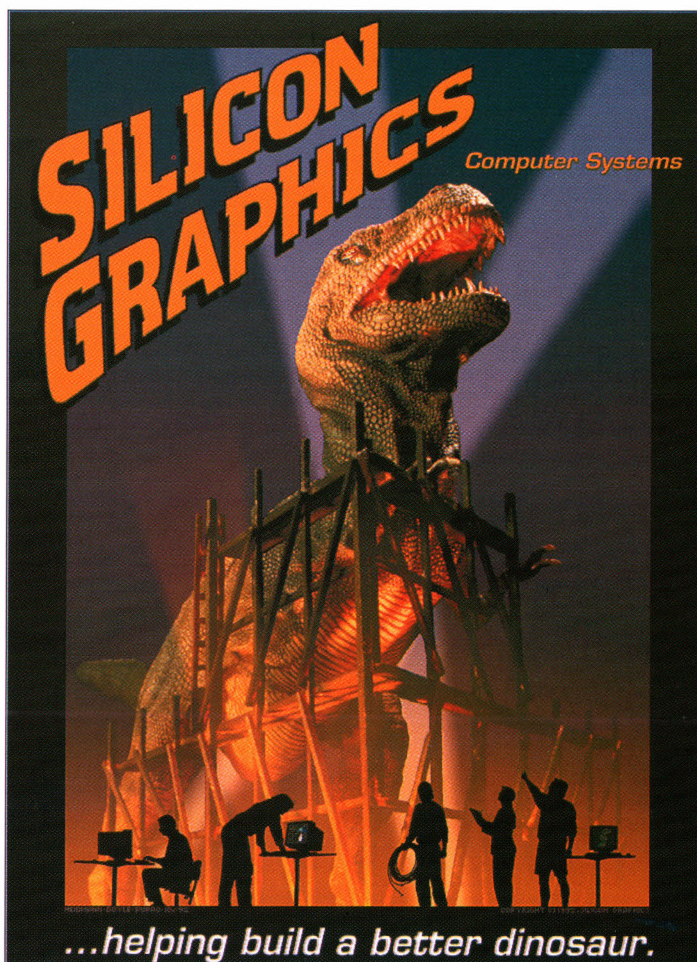
som om, 'dinoernes' fødder skrider på underlaget.

Før Industrial Light & Magic kom med i filmprojektet, havde Spielberg skrevet et manuskript baseret på meget livagtige dukker, men med ILM fik han helt nye muligheder! Dele af manuskriptet blev således skrevet om, hvilket bl.a. resulterede i, at der kom en T-rex med i slutscenen. Dukkerne blev selvfølgelig ikke helt glemt, da det er besværligt og dyrt at lave alt med computer. Jurassic Park er et eksempel på et tæt samspil mellem ny og gammel teknik, selvom det er næsten umuligt at se forskel.

Snoretræk og sprængladninger

Et eksempel på samspillet er scenen, hvor en T-rex bryder ud og angriber menneskerne i bilerne. Nærbillederne af dyret er dukker, mens den i fuld størrelse er lavet med computer. De stålwires, hegnet er lavet af, er i øvrigt også udelukkende lavet på computer.

Senere i filmen kommer en flok kænguruiignende (ja, zoologi er en forunderlig ting - jeg synes mest det lignede antiloper! Red.) dinosaurer løbende hen over en træstamme. Under optagelsen blev træet rystet og små sprængladninger blev brugt til at frembringe støvskyer, hvor Gallimimusserne trådte. I den skræmmende realistiske scene, hvor en T-rex jagter en bil, var der snore i grenene, så det så ud som om, dyret knækkede dem i



De mere krævende computeroperationer blev udregnet på Silicon Graphics maskiner.



De store dyr reagerer på lyd og bevægelse, så det gælder om at være "kold".



Som de dog måber - man skulle tro, at de havde set et fortidsuhyre.



Kort om filmen

Skulle du, mod forventning, høre til den del af befolkningen, der endnu ikke har haft lejlighed til at stifte bekendtskab med de kære øgler via den lokale biograf, bringer vi her en ganske kort *appetizer* fra United International Pictures' brochure om filmen:

"En exentrisk milliardærs drøm om at genskabe klodens største dyr - dinosaurerne - lader sig gøre v.hj.a. blodet fra en myg støbt ind i et mange millioner år gammelt stykke rav. Ved at isolere DNA-materialet i blodet realiseres det ufattelige: 6 forskellige arter af de forhistoriske dinosaurer!

Dyrene skal anbringes i en forlystelsespark, som skal åbnes for offentligheden, men umiddelbart inden det lader sig gøre, skal parken først inspiceres af en udvalgt gruppe forskere og pengemænd. Men alt går galt. Ingen havde nemlig regnet med, at dinosaurerne havde deres egne planer med den genvundne tilblivelse. En dødelig jagt sætter ind, og kampen mellem menneskene og dinosaurerne synes ulige og afgjort på forhånd..."



sit løb forbi træerne.
I en af de smukkeste scener ser man flokke af dinosaurer ved en sø. Filmfolkene var meget uheldige under optagelserne, idet øen blev fuldstændig maltrakteret af en storm, før de fik billederne i kassen. Heldigvis havde en på holdet taget et diasbillede til rent privat brug. Efter et imponerende stykke pixel restaureringsarbejde blev det billede redningen for scenen.

Snydt igen og igen

'Det vil jeg se, før jeg tror det', plejer man at sige, når man er i tvivl om noget. Men efterhånden kan man ikke engang tro på, hvad man ser. Eksempelvis er bilen, der bliver smadret af en T-rex, fuldstændig lavet på computer, og digitizede billeder med menneskerne er så lagt ind ovenpå.

Filmens måske bedste scene er, hvor menneskene flygter fra dinosaurerne ved at kravle igennem loftet. Pigen, vi ser blive revet nedad af en Velociraptor, er imidlertid slet ikke skuespilleren. Kroppen tilhører en stuntpige, og bagefter er skuespillerens ansigt lagt ind ovenpå. Denne teknik, med at lægge et utal af lag ovenpå hinanden, er i dag så udviklet, at det ser 100% rigtigt ud. I fremtiden vil man givetvis se farligere scener med close-ups af personerne, fordi skuespillernes ansigter kan lægges på bagefter. Men måske bliver selv stuntmen overflødige, fordi en computerskabt figur kan udføre langt farligere detaljer....

Hvis man lægger godt mærke til det, vil man kunne se, hvordan størrelsen af den skræmmende Tyrannosaurus Rex manipuleres, så den passer til omgivelserne. Den er gigantisk, da den jagter bilen og bryder igennem hegnet, mens den er en del mindre i slutscenen inde i huset.

Fascinerende og skræmmende

På trods af, at computeranimationerne er det bærende element i Jurassic Park, er der faktisk kun lidt over seks minutters film tilsammen. Selvom man kan lave imponerende effekter, er der således stadig langt til at lave hele film på computer. Vi vil uden tvivl se computereffekter brugt mere og mere, men rent computerskabte mennesker vil nok være en utopi indenfor de næste 20 år. Dertil er eksempelvis vores mimik simpelthen for kompliceret, samtidig med at ægte skuespilkunst næppe vil kunne simuleres fuldt ud.

Det var heller ikke alle scener fra Michael Crichtons roman om de gensplejsede dinosaurer, der lod sig lave på film. En af dem, man på forhånd opgav, var en scene, hvor en T-rex jagter menneskene, der sejler på en flod tæt omsluttet af træer - det var ganske enkelt for kompliceret. For at drysse lidt malurt i bægeret, kan man også sige om Jurassic Park, at det var nemmere for animatorerne at lave dinosaurer end eksempelvis katte, fordi folk ikke ved hvordan de ser ud og bevæger sig.

Der har været meget snak om, hvor dyrt det har været at lave computeranimationerne til filmen. Men faktisk var computereffekterne betydelig billigere, end hvis man skulle have lavet de flottest opnåelige - og stadig ikke så imponerende - scener med dukker. Det samlede honorar til animatorerne på ILM har sikkert også været mindre end det skuespillerhonorar, Arnold Schwarzenegger får for en film.

Der vil i fremtiden blive brugt computeranimationer i stigende grad, hvilket vil være en klar fordel for fantasiprodukter som film og anden underholdning. Problemet er blot, hvis teknikken misbruges til at manipulere med sandheden i nyhedsudsendelser og andre medier, hvor man i dag baserer sin tro på de billeder, man ser.❑

Tage Majland



Den exentriske milliardær viser, med stor tilfredshed, sin utrolige

VINDUE MOD FORT

Fra antagelsen, at dinosaurblod måske findes præserveret i maven på ravindkapslede moskitoer, var der kun et kort financielt hop (og et noget længere videnskabeligt spring) til klonede dinosaurer, kaos, en "best"-sællert og verdens bedst solgte film.

Ikke kun dinofreaks står i kø foran verdens biografer for at se alle tiders bedste 'monsterfilm' - videnskabsmænd er også, om ikke entusiastiske, så ængstelige. For når *Jurassic Park* får folk til at gispe af fryd og spænding, skyldes det, at de visuelle gys delvist er baseret på nye landvindinger inden for både palaeontologien og mikrobiologien.

Forskernes interesse i denne meget omtalte populærvidenskabelige film drejer sig om to ting. Dels om dinosaurernes udformning, dels om filmmagernes fortolkning af gentek-nologiens nyeste principper. Mange mikrobiologer har et kritisk syn på filmens spekulation i, at dinosaurerne en dag kan kaldes tilbage fra de døde. Andre videnskabsmænd er foruroligede over, hvad de ser som et antividenskabeligt plot - en anklage, som forfatteren godtager.

Både forfatteren **Michael Crichton**, der blandt andet er kendt for *Truslen mod det ukendte*, *Solen stiger* og *Den elektriske mand*, og instruktøren **Steven Spielberg**, hvis *Dødens Gab*, *Indiana Jones* og *E.T.* hele verden kender, har nemlig i deres arbejder

Det er Michael Crichtons roman "Jurassic Park", som danner baggrund for Spielbergs film. Selv om den sælger pænt fra boghandlernes hylder, burde den blive revet væk. I modsætning til filmen er den behageligt fri for løse ender og fejl i plottet. Den er velkomponeret, meget visuel, meget spændende og glimrende oversat.


dyrepark frem.

TIDEN

gerne en kritisk indfaldsvinkel til videnskab, og med *Jurassic Parks* solide omtale kan det få konsekvenser for forskningen.

I sit angreb på gen-teknologien hævder forskerne, at *Jurassic Park* genopliver Frankenstein-myten om amoralske videnskabsmænd, der slipper kræfter løs, som de ikke kan styre.

På samme måde har videnskabsmænd i dag ingen ydmyghed over for videnskaben. Man starter ikke med fodarbejdet, som Einstein, Edison og Bohr var henvist til, men derimod på skuldrene af dem. Tidens forskere mangler således respekten for 'håndvær-ket' og bruger forskningen som et middel til personlig succes. Det lader sig gøre, fordi verden i dag er gjort videnskabsorienteret i en sådan grad, at den lader videnskaben spørge sig selv "Kan vi gøre det?" i stedet for "*Bør* vi gøre det?".

Dr. Malcolms kompromisløse holdninger er i særdeleshed rettet mod gen-forskningen, fordi den er ukontrolleret og har fuldstændig uoverskuelige perspektiver - skal vi vælge at lave firkantede kyllinger, der er nemmere at proppe i fryseren, hvad med selv at bestemme sine kommende børns arveanlæg - eller genskabe Tyrannosaurus Rex, så vi har noget seriøst at bruge jagttegnet til?

Disse rabiate sandheder, der her blot er overfladisk skitseret, står uimodsagt i bogen og filmen. Og det har forståeligt nok fået videnskabsmænd overalt i verden op af stolene!

Dinosampling

Forfatteren Michael Crichton siger ligeud, at hans bog/film i bedste fald er et kvalificeret gæt på virkelighedens dyr. "Jeg forestillede mig, at man vidste en masse om dinosaurernes adfærd, deres udseende, bevægelser og, hvordan deres sociale liv var. Faktisk var der ingen oplysninger om de ting. Der var en del formodninger, mere eller mindre velfunderede, og de havde endda ændret sig gennem tiderne."

Crichton fulgte dog den moderne palaeontologis teorier om, at dinosaurerne var velfungerende, adrætte og i nogle tilfælde meget sociale dyr - nøjagtig som vor tids arter. Ifølge palaeontologen *Jack Horner*, der var rådgiver på filmen, var Tyrannosaurus Rex Dinoernes Konge, i filmen som i virkeligheden. Magen til vore dages løve har den sikkert været en lidt doven jæger, som ikke har holdt sig tilbage fra at stjæle jægeres bytte.

"It's a unix-system. I know that!"

Lex (Ariana Richards), barnebarn

Mænd i hvide kitler

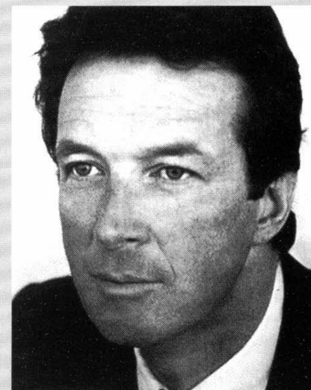
Det er forfatterens egen holdning, der kommer til udtryk gennem *Malcolm*, den sortklædte kaos-teoretiker. Han siger meget bittert, at det i middelalderen var videnskaben, der bragte verden frem, men at videnskaben i dag ikke bringer andet frem end sig selv. Den er ikke længere i stand til at vise vejen: "Videnskaben kan lave en atomreaktor, men den kan ikke fortælle os, om vi skal bygge den eller ej." Og hvor videnskabsmænd for få år siden så med slet skjult foragt på privatfinancieret forskning, er det nu kommercielle interesser, der driver *the leading edge* af forskningen.

At dens syn skulle være baseret på bevægelse og ikke på form, er mange forskere enige i. Adskillige jægere i dyreverdenen tænder på bevægelse, så det er ikke et ringe gæt.

Mens de fleste palaeontologer er enige i filmens fremstilling af de planteædende *Triceratops*, *Brontosaurus* og *Gallimimus*, er der nogen røre om de andre kødædere. For eksempel er den giftspyttende *Dilophosaurus* med indbygget vifte noget af en kunstnerisk frihed. Virkelighedens *Dilophosaurus* var 7 meter lang, og de kobraagtige evner er der intet belæg for. Men intet dyr i Jurassic Park har

Michael Crichton

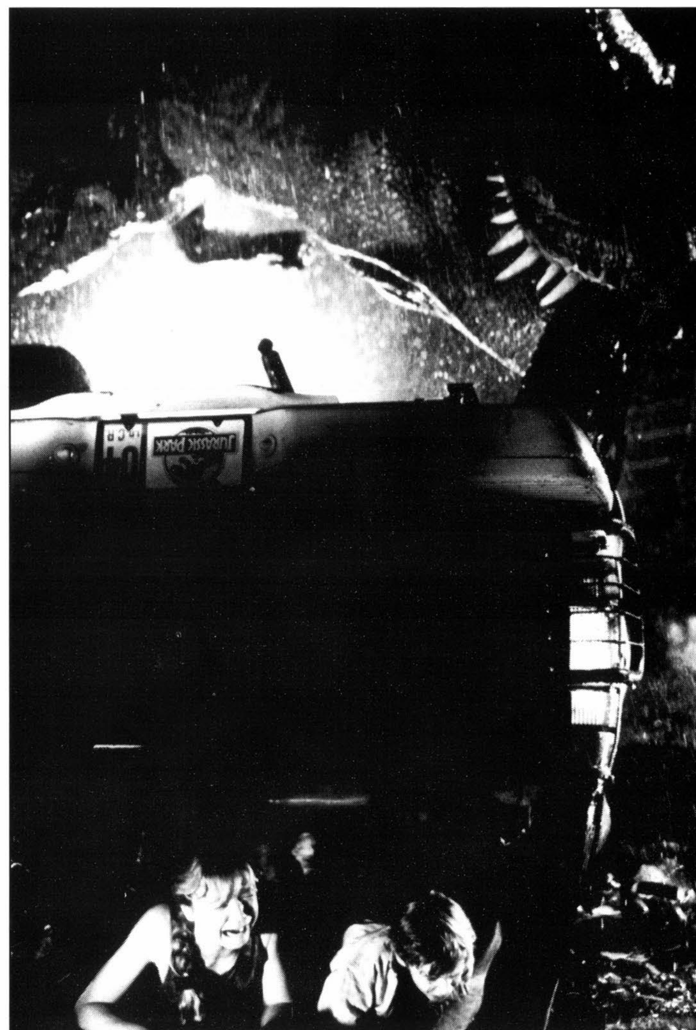
Forfatteren til *Jurassic Park* er født i 1942 og uddannet ved Harvards lægevidenskabelige fakultet. Han har skrevet en lang række romaner, hvoraf flere er oversat til dansk, heriblandt *Truslen fra det ukendte*, *Det store togrøveri*, *Solen stiger* og *Den elektriske mand*.



Michael Crichton har selv instrueret flere spillefilm, men nu begynder hans egne bøger altså også at blive filmatiseret. Foruden *Jurassic Park* er der en filmatisering af *Solen stiger* undervejs med bl.a. Sean Connery i én af hovedrollerne.

"You decide you'll control nature, and from that moment on you're in deep trouble, because you can't do it. You can make a boat, but you can't make the ocean. You can make an airplane, but you can't make the air. Your powers are much less than your dreams would have you believe."

Michael Crichton, forfatter



Man fornemmer børnenes ængstelse da en stor T-REX får sig en godbid.





afstedkommet så megen snak som den lynhurtige og overdrevent begavede *Velociraptor*, der jagede i flok og åbnede døre. Dino-forskere kender den som en mongolsk dinosaur på størrelse med en puddelhund, og det antages, at filmens *raptor* er forvekslet med sin amerikanske fætter, *Deinonychus*. I 1992 fandt man i Colorado en *Utahraptor*, en forfader til de andre *raptorer* og små 3 meter høj. Her var filmen (igen?) på forkant med videnskaben.

Gyldne tider

Der hersker nogen tvivl om, hvem der først så sammenhængen mellem insekter i rav og genoplivede dinosaurer, men det var *dr. George O. Poinar* og hans forskerstab fra Berkeley i Californien, der sidste efterår kunne meddele, at de havde udtrukket DNA-stykker fra en 30 millioner år gammel bi, foreviget i en ravklump. Nu håber *dr. Poinar* på at kunne udtrække genetisk materiale fra et lignende fund af 230 millioner år gamle mikroorganismer, komplette med cellekerner, hvori generne opbevares.

Dr. Poinars rav-interesse begyndte for 30 år på den jyske vestkyst, og lidet anede han, at den senere skulle blive hans livsværk. I dag betragter han rav som sit 'gyldne vindue mod fortiden', og i denne tid leder han sine ældgamle samlerobjekter igennem for at finde blodsugende ravinsekter, hvis sidste måltid var en dinosaur.

Hans arbejde kan blive udslagsgivende for, om *Jurassic Park II* kommer til at foregå på det hvide lærred eller i et videnskabeligt laboratorium.❏

Jan Holm

DINO'ER I DAGLIGSTUEN

Bag enhver mand står en kvinde - bag ethvert computerspil står en spillefilm. Vi har kigget nærmere på Ocean's licensspil, der lurer i kulissen.

Læs bogen, se filmen, hør pladen, spis kagen, spil spillet! Ja, der var en tid, hvor overleveringer og bøger var den eneste måde, hvorpå en historie kunne fortælles. Nu bliver næsten alle gode bøger filmatiseret, en kendt (eller til tider en ukendt) rockmusiker laver soundtracket, og Ocean (eller en gang imellem ét af de andre softwarehuse) laver spillet! Med Jurassic Park bliver denne underholdningens fødekæde endnu engang en realitet.

Dræbende kedelige licenser

Der er rift om at sikre sig licenserne til de store film-successer, og årsagen ligger lige for... money, money, money. Til trods for at filmlicenserne sjældent er særligt gode, sælges de i hobetal, mens de mere originale koncepter må se sig hensat til at køre på anden klasse. Et firma som Domark har haft stor økonomisk succes med sine licenser for James Bond filmene, hvor kun spillet *License to Kill* udmærker sig ved at have en rimelig kvalitet.

En af giganterne på licensområdet er som nævnt softwarehuset Ocean. Firmaet har i årevis brillieret med mere eller mindre tvivlsomme film-spil, ja selv spil bygget over tv-serier er det blevet til. Når ret skal være ret, har der da også været en række mere vellykkede projekter, hvor spillet Platoon må stå som ét af de bedre, men som oftest er filmspillene faktisk temmelig dårlige.

"Jurassic Park is THE movie of 1993 and we believe we have produced a game that lives up to the hype!"
Ocean Software Ltd.

Specifikationer

Jurassic Park udkommer i slutningen af oktober eller begyndelsen af november, og derfor måske allerede på gaden når du læser dette. Spillet udkommer på Amiga, Amiga AGA, PC, PC CD-Rom, Amiga CD-32, samt Nintendo konsollerne. Prisen vil komme til at ligge på omkring kr. 300,- for Amiga disk-versionerne, mens PC- og CD-versionerne nok vil ligge på ca. kr. 400,-.

Her er lidt om de minimumskrav der stilles til maskinerne:

Amiga:
1 MB Ram
Kickstart 1.3 eller højere

Amiga AGA:
2 MB Chip Ram
Kickstart 3.0

PC:
Minimum 2 MB Ram
VGA 256 farver
Harddisk
386SX 25 MHz eller højere
Understøtter følgende lydkort:
Adlib, Soundblaster og Roland

PC CD-Rom:
Minimum 4 MB Ram
Ellers som PC-versionen.

Den oftest benyttede genre, når det gælder filmlicenser, er action-genren, mens man langt sjældnere ser f.eks. adventures (Indiana Jones 3) eller simulationer (Flight of the Intruder). Med actionspillene bliver filmen almindeligvis opdelt i små sekvenser, hvor hver sekvens udvikles til et subgame, level eller hvad man nu kan kalde det.

Spillet Jurassic Park vil dog ikke blive et actionspil i den normale forstand. Spillet udvikler sig, ligesom filmen, som et mareridt for palaontologen Dr. Alan Grant, og tager sit udgangspunkt i den situation Grant befinder sig i. Herfra kan man så selv skabe den egentlige handling. Spillet indeholder således også en række adventure-elementer, og genren kan derfor bedst beskrives som.... action-adventure!

Øgler i skærmen!

Du spiller, som nævnt, rollen som Dr. Alan Grant, der befinder sig i en fortvivlende situation, hvor dinosaurer i hobetal er brudt ud af deres indhegninger.

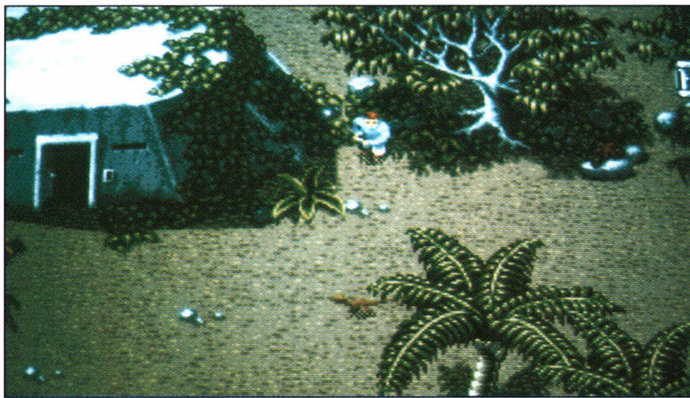
I spillets første del er Grant ikke i stand til at dræbe de større dinosaurer. Han er først nødt til at finde de rette, og mere effektfulde, våben, der ligger spredt udover øen. Den opfindsomme computerspiller vil dog forstå at anvende det omkringliggende landskab og naturens magtfulde egenskaber til at opnå endnu større succes. Det gælder således om både at anvende sine medfødte overlevelsesinstinkter, og løse spillets mange problemstillinger, tillige med, at skaffe sig de nødvendige midler til gengældelse mod de brutale dyr!

Jurassic Park er faktisk to spil i ét. Denne ene del (udendørs) af Jurassic Park kan, hvad angår grafik og til dels gameplay, bedst sammenlignes med det gamle spil *Rambo*. Grafikken er naturligvis langt bedre nu og



Ved hjælp af genteknologi er det "muligt" af hjælpe fortids- dyr til verden.





Computerspillet Jurassic Park er af action/adventuretypen, og vil snart fylde hylderne ud, i din lokale "softwarebix". Folk, der har set filmen, vil sikkert kunne nikke genkendende til de mange actionscener i spillet.

gameplayet afviger da også en del, men der kan alligevel drages en række paralleller. I spillets anden del (indendørs) skifter skærmopbygningen til en 3D-vinkel, med stemningsfuld hyggebelysning - en teknik der bl.a. blev anvendt i *Ultima Underworld.*

Dinosaurerne, som det hele jo handler om, spiller rollen som intelligente modstandere, man ikke blot løber om hjørner med. Hver dinosaur har sin egen personlighed afhængig af arten. Særlig vægt er der lagt på arterne Velociraptor og Tyrannosaurus Rex.

Den kreative frihed!

Ocean har arbejdet tæt sammen med filmstudiet under udviklingen af Jurassic Park. De har siden september forrige år haft en kopi af manuskriptet, og har i det forløbne år indsamlet massevis af billeder og anden information omkring dinosaurer/Jurassic Park. Den primære fotografiske kilde har været billeder af de mange modeller, der også anvendes i Jurassic Park.

Universal, der ejer rettighederne til Jurassic Park, har haft fingeren på Oceans puls gennem hele processen, og har bidraget med forslag til udformningen af spillet. Ocean har naturligvis forsøgt at imødekomme Universals ønsker, hvor det har kunnet lade sig gøre, maskinernes begrænsninger taget i betragtning, og uden at gå på kompromis med spillets gameplay.

Universal anmodede således Ocean om ikke at følge filmens plot til mindste detalje, da dette kunne ødelægge spændingen ved selve filmen. Ocean har dog haft ret til at anvende filmens/bogens persongalleri, de vigtigste scener og selve historien/handlingen/plottet i grove træk.

Det er ikke kun ILM, der har haft problemer med de store dyr! Programmørerne hos Ocean havde oprindeligt store problemer med de forskellige dino'ers forskellige størrelse. Problemet, i al sin enkelthed, bestod i at fremhæve størrelsen af T-Rex'en uden samtidig at nedtone den noget mindre, men mindst ligeså ubehagelige, Velociraptor.

Løsningen blev den, tidligere nævnte, opdeling af udendørs- og indendørsscenerne i PC- og Amiga-versionerne. Udendørsscenerne er udformet i et isometrisk perspektiv, hvor de større dinosaurer kommer til deres ret, mens man har anvendt vektorbaseret 3D-grafik til indendørsscenerne i kontrolrummet, med en klar hastighedsforøgelse til følge.

Hvad har vi i vente?

Spillet Jurassic Park bliver altså et resultat af et samspil mellem filmstudie og softwareudviklere - ja selv Steven Spielberg har bidraget til diskussionerne om udformingen. Ocean har haft fri adgang til alle special effects, still-billeder, storyboard og naturligvis manuskriptet.

Ocean har indlagt en række samplede dinosaur-lyde, taget direkte fra filmens soundtrack, og lover iøvrigt at der, i forbindelse med spillets udvikling, er blevet taget hensyn til hver enkelt hardware-platform spillet udkommer til.

Jurassic Park bliver Ocean's første dedikerede CD-titel, med digitaliseret soundtrack og et væsentligt udbygget gameplay. Det bliver spændende at se, hvad Ocean har fået ud af CD-Rom og, ikke mindst, CD-32 versionen når spillet udkommer i starten af november.❑

Robert Vanglo

"This is not science fiction, it's science eventually"

Steven Spielberg, instruktør

Jurassic Park - The Game i detaljer...

I udendørs-sektionen af spillet finder man otte dinosaur indhegninger, hvor de forskellige dinosaur arter vandrer rundt. Her finder man både baby T-Rex, fuldvoksen T-Rex, Triceratops, Stegosaurus, Gallimimus, Pterodactyl, Dilophosaurus, Compsognathus, Brachiosaurus (el. Brontosaurus), Dimorphodon, Ichthyosaurus, samt en række mindre 'saurusser'.

Alan Grant (d.v.s. du) er i starten kun bevæbnet med en elektrisk stødstav (kan også læses som elektrisk kvægdriverstav), men vil senere kunne finde både en riffel og et gevær. Opgaven er, at få bragt børnene, Lex og Tim, i sikkerhed. Børnene er forsvundet, og Grant må derfor finde dem først. Forskellige computerterminaler er opstillet rundt omkring i parken, og disse kan give værdifulde tips, og ikke mindst vise et kort over området. Terminalerne kan også anvendes til fjernbetjening af visse porte og døre.

Der er ni forskellige kort-sektioner i denne del af spillet:

Map 1 - Tyrannosaurus indhegning.
Grant må finde børnene og hjælp dem ud af indhegningen. For at slippe ud må Grant flytte rundt på f.eks. klippestykker, og træstubbe.



Map 2 - Kloak.
Lex er farret vild i kloakkens labyrint, og Grant må finde hende og redde hende, alt imens de bliver jagtet af kæmpe-krokodiller (crocodilious).

Map 3 - Triceratops indhegning, og det omkringliggende område.
Børnene er strandet på den ene side af en kløft. Grant må finde en alternativ vej over til dem, men en syg Triceratops blokerer vejen.

Map 4 - Stegasaurus indhegning.
Børnene er endnu engang forsvundet (de er værre end en sæk loppesaurus). Grant må igennem et stenskred for at redde dem.

Map 5 - Gallimimus indhegning.
Børnene gemmer sig for en T-Rex. Grant er denne gang oppe mod en velvoksen T-Rex og en række ophidsede Gallimimuser.

Map 6 - Dilophosaurus indhegning, og det omkringliggende område.
Grant og børnene når frem til parkens hovedport, men den er lukket og låst. Grant må finde et *security pass* for at få åbnet porten, men for at få fingre i dette, må han ind i dilophosaurus indhegningen, hvor han møder alskens forhindringer.

Map 7 - Pterosaurus kuplen.
Grant må krydse området tre gange, mens han undgår diverse forhindringer, før han kan forlade området via en vej der fører ind i junglen.

Map 8 - Junglen.
Grant skal finde et *security pass* i Nedry's bil. Han forlader stedet på en tømmerflåde, mens han bliver generet af en flok brachiosauruser, der er midt i deres morgenbad.



Map 9 - Den disede jungle.
Grant får endelig kæmpet sig vej ud af parken.

I indendørs-sektionen må Grant sørge for, at slå strømmen til igen (ligesom Ellie gjorde i filmen). Han må derfor bevæge sig igennem hovedbygningen og underjordiske huler og tunneler, mens han bliver skarpt forfulgt af de bestialske velociraptorer.❑

Under udarbejdelsen af artiklerne om Jurassic Park, har vi mødt megen velvilje og imødekommenhed, uanset hvor vi har henvendt os. Vi vil imidlertid gerne rette en særlig tak til Claus Bülow Christensen, TV2 og James Keating, Danmarks Radio, for deres hjælp omkring de computergrafiske teknikker.

Billed-materialet er venligst stillet til rådighed af United International Pictures og Ocean Software Ltd.

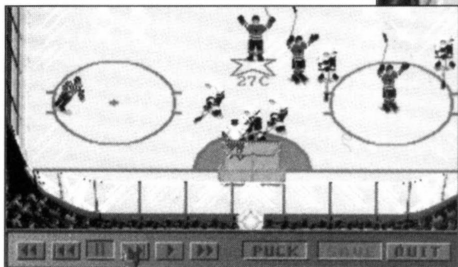


NHL HOCKEY

Vi går vinteren i møde, ingen tvivl om det, og mens temperaturen falder stiger interessen for vinteridræt. Med NHL Hockey behøver du ikke bevæge dig hen i den lokale skøjtehal, med fare for brækkede ben, og hvad dertil hører. Du kan blot læne dig tilbage og nyde striberne i isen.

Det er ikke just fordi det vrimler med gode sportsspil til PC. Fodboldspil har inden Sensible Soccer dukkede op været fuldstændig håbløse i PC-versionerne - ja, selv Kick Off 2 var ikke et videre studie værd. Andre sportsgrene har ej heller været særligt vellykkede, men nu ser det heldigvis ud til, at der sker et og andet.

Med spil som Front Page Sports Football Pro (også anmeldt i nærværende nummer) og NHL Hockey er spilbarheden dukket op, og nu er det faktisk både seværdigt og sjovt at spille sportsspil på PC.

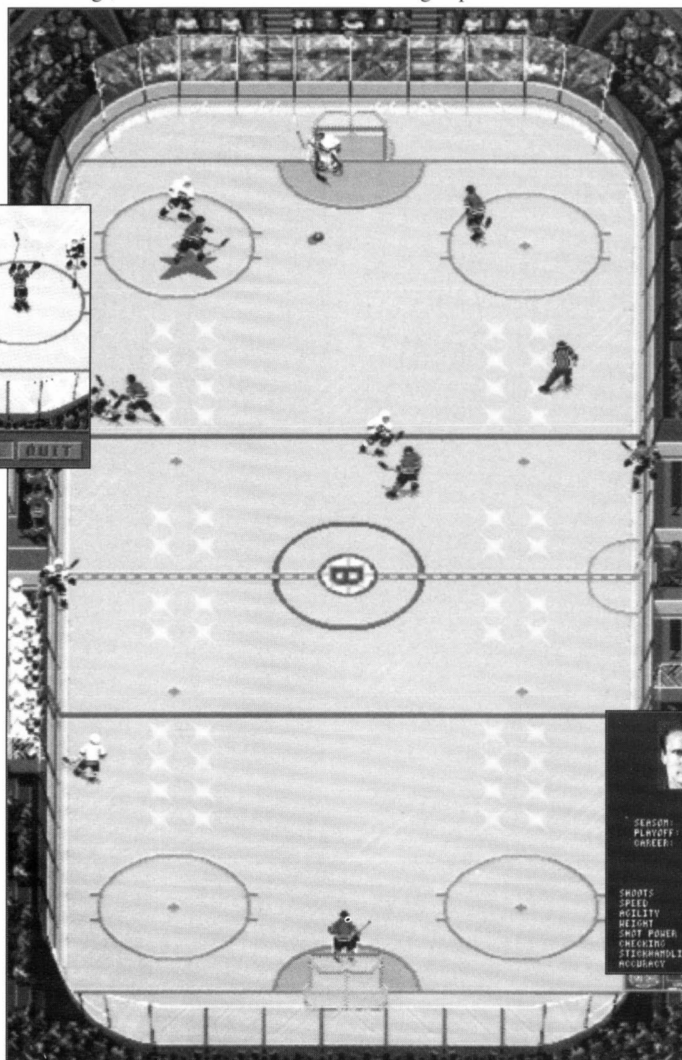


Som i de fleste sportssimulatorer ser man kun et udsnit af banen ad gangen. Her til Højre har vi altså snydt lidt.

Kraft-spil og kraft-karle

NHL Hockey tager, som så ofte før, udgangspunkt i den Nordamerikanske turnering. Denne gang er det blot ikke velvoksne muskelbundter af football-spillere, smidige basketball-spillere eller hurtige baseball-spillere det handler om, men derimod velpolstrede amerikanske og canadiske hockey-spillere med blod på skøjterne.

Der er ganske vist ikke den store forhistorie til NHL Hockey, men lad mig alligevel kort skitsere hvad det hele går ud på. I NHL Hockey kan man vælge enten at spille en såkaldt *friendly* match, mod en levende eller computerstyret modstander, eller straks begive sig ud i en større turnering, hvor man møder de øvrige hold op til flere gange. Nu er ishockey ikke just for tøsedrenge, så hvorfor Electronic Arts kalder det *friendly* virker temmelig uforståeligt, men dem om det.



Efter at have gennemført et par af disse venligtsindede kampe, hvor jeg fik stryg i hver eneste én, blev jeg en lille smule mere vovet. Jeg valgte således *Tournament*, hvor man gennemspiller hele sæsonen, mod alle de mange hold der findes i ligaen. Jeg valgte mit hold - The Angels - fordi jeg vidste Gretzky måtte være på holdet, og han er jo god. Og ganske rigtigt figurerer han i startopstillingens 1. kæde.

Uden at vide, hvad de øvrige af mine spillere kunne præstere, sendte jeg derpå mine tropper i kamp, for blot endnu engang at få et nederlag. Det var på det tidspunkt jeg besluttede at finde ud af, hvordan jeg kunne se de forskellige spilleres kvaliteter.

Statistik i metermål

Som i alle gode amerikanske sportsspil er statistikker alfa og omega, og NHL Hockey er ingen undtagelse. Statistikker er der masser af, både på holdene som helhed, de enkelte markspillere og målmændene. Det er således muligt at få både holdene og markspillerne sorteret efter antallet af scoringer, assists - d.v.s. målgivende afleveringer, scoringsprocenten, scoringsforsøgsprocenten, hvor mange minutter der tilbringes i straffeboksen m.v. Med målmændene forholder det sig en smule anderledes. Her er det antallet af redninger, og hvor mange mål, der er blevet scoret mod dem, der er afgørende.

Ved at dobbeltklikke på de enkelte spillere på sin såkaldte Team Roster kan man endvidere opnå værdifulde informationer om deres værd på en ishockeybane. Også her får man oplysninger om antallet af scorede mål, assists, penalties etc., men derudover angives en række kvaliteter vedrørende spillerens puckføring, fysik, hurtighed, skøjteteknik o.s.v. Angivelsen her er fra 0-100%, og hvis spilleren er rigtig god, som f.eks. Gretzky, bliver statistik-skærmen krydret med et scannet billede af spillerens milde åsyn.

Med disse oplysninger ihu kan man nu forsøge at sammensætte sine 4 forskellige angrebskæder og 3 forskellige forsvarskæder, ligesom man kan afgøre hvilke spillere, der skal på banen når man er i henholdsvis over- og undertal.

Der er masser af statistik i spillet.



Sådan ser det ud når de rigtige 'California Angels' går på isen.

Med min redefinerede taktik forsøgte jeg mig derfor med endnu en kamp, i håbet om et bedre resultat, men ak! Min modstander, Edmonton Oilers, var konstant først på pucken, og det var med lodder og trisser jeg fik begrænset mit nederlag til 1-4.

Bytte-bytte-købmand

Hvis man ikke kan vinde på den officielle facon må man ty til de mere beskidte metoder. Jeg begyndte derfor at forske i mulighederne for at forbedre mit hold. Jeg fandt dog hurtigt ud af, at man ikke har mulighed for at sende sit hold på træningslejr, så dermed var der kun én mulighed tilbage - spillerkøb! Det troede jeg ihvertfald, men det viste sig at denne mulighed heller ikke lå ligefor. Spillerhandlerne foregår nemlig efter bytte-bytte-købmand princippet.

NHL Hockey giver mulighed for, at flere spillere kan deltage samtidigt i turneringen med hver deres hold, og endog på hver deres computer. Det sidste bør nok lige forklares nærmere. Ved hjælp af det indbyggede import/eksport system er det muligt at eksportere et hold fra den computer, der holder rede på stillinger og statistikker til en diskette. Denne diskette kan man så tage med hen til en anden computer, der også har NHL Hockey installeret, og importere sit hold på denne. Her kan man så spille videre for sig selv, hvorefter samme procedure gentages, blot med modsat fortegn. Ideen er naturligvis, at flere personer kan deltage i den samme turnering med hver deres hold, uden nødvendigvis at være fysisk sammen hele tiden.

Når man vil handle spillere kan det kun foregå mellem to *menneske-styrede* hold. Der er altså ikke mulighed for at gafle alle de gode spillere fra computerholdene - ihvertfald ikke umiddelbart, for man kan naturligvis snyde lidt.

Hvis man opretter en masse *menneske-styrede* hold, og via de mange statistikker finder frem til ligaens bedste spillere, kan man blot bytte disse spillere over til sit eget hold, hvorefter *menneskeholdene* slettes igen. Når man starter turneringen påny, står man altså med alle de bedste spillere i ligaen. Men jeg må med skam melde at mig hjalp det lige lidt.

NHL Hockey er svært at mestre, men alligevel ikke så svært at det bliver kedeligt. Modstanderholdenes sejre er begrænset til resultater som 1-0, 2-0, 3-1, 4-0 etc. - den største 'sæk' jeg har indkasseret til dato var på 0-6. Med efterhånden en 40-50 kampe bag mig, kan jeg da også se tilbage på en række sejre (fire ialt), men dette afskrækker mig dog ikke fra at tage en ekstra tørn med joysticket i den ene hånd og musen i den anden.

Reaktionsevnen i orden

Den grafiske præsentation er helt i top og lyden ganske fortrinlig, så her får NHL Hockey topkarakterer. Spillerne på isen reagerer prompte på dine joystick-bevægelser og skærmen scroller flydende, også på en 386/25. Kampene er garneret med det velkendte Hammond-orgel, der afspiller tidens toner, og når man sidder og keder sig i straffeboksen, kan man jo altid fordrive tiden med at synge med.

Det vigtigste i et computerspil er naturligvis om det er sjovt, og jeg må bryde sammen og tilstå, at ligger mange underholdende timer gemt i NHL Hockey. Selvom spillet er svært og har sine mangler på den manager-mæssige side, er udfordringen tilpas. Man skal lige prøve bare én gang til. Man bør dog ikke forsøge sig udi det ædle ishockeyspil med et keyboard alene. Spillet er designet til at blive styret med både mus (til menuerne) og joystick (under kampene), så udstyret skal være i orden når man vil spille NHL Hockey, og det vil jeg!❑

Robert Vanglo

UPDATE

Amiga

Vi har ikke kunne få oplyst noget om en eventuel Amiga version, men umiddelbart bør det ikke forventes.

PC

Grafik:	89%
Lyd:	83%
Powerplay:	85%
Ram:	640 KB (2 MB EMS)
Antal Disks:	4 HD
Harddisk:	10 MB
Udgiver:	Electronic Arts
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./Roland
Hastighed:	386 25MHz el. hurtigere
Pris:	495,-
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf.: 3139 6366

HiScore: 86 %

WING COMMANDER ACADEMY

Arghh! Og endnu engang er min helt blevet sprængt til atomer og sendt til de evige bit-marker! Kampen mellem menneskeheden og Kilrathierne skriver endnu et nyt kapitel.

Ligesom i Wing Commander 1 og 2 (WC1 og WC2) er Konføderationen truet af de voldelige katte-væsener. Hvor man i de foregående afsnit var direkte i frontlinien, hopper vi i WCA tilbage til akademiet for vordende rumkrigere. Her findes der en avanceret simulator, hvor man kan afprøve sine kundskaber, og blive glaksens dygtigste kattedræber. Og ikke nok med det, man kan nemlig også selv konstruere sine egne missioner. Desuden findes der en speciel *Gauntlet-mode*, hvor bølge efter bølge af fjendtlige krigsskibe vælter imod dig. Når overmagten endelig bliver for stor, og man dør, får man en score, som evt. kvalificere til en plads i den ærefulde top-5 liste.

WCA kan ses som et ekstra missions-supplement til Wing Commander 2, men er et selvstændigt spil. I forhold til de tidligere WC-spil er alt der hedder mellemsekvenser, briefinger og introer forsvundet, så man kun har selve action-delen tilbage. Da denne del også er det bærende element i de tidligere versioner, har man egentlig ikke tabt det store, og man har vundet en masse fri plads på sin harddisk. Som en ekstra bonus er der kommet 2 ekstra rumskibe: Wraith for Konføderationen og Jrathek for Kilrathierne. Disse er begge nyudviklede, og er hurtigere og stærkere end de tidligere rumjægere. Man kan således vælge at flyve i alt 9 forskellige jægere, og afprøve dem mod både Konføderationens og Kilrathiernes i alt 17 forskellige rumskibe. Desuden er der både asteroidebælter og minefelter der skal overvindes, og endeligt kan man da også redde andre piloter. Så der er rigelig mulighed for variationer.

Det at konstruere en mission gøres utroligt nemt igennem et panel, hvor man bare klikker med musen på en af ikonerne, og derefter placerer dem på sit kort. Desuden kan hver enkelt modstanders intelligens indstilles på 4 niveauer. Da spillet ikke hedder "Commander" for ingenting er



Det er ikke altid lige let at forhandle med fjendtligtsindede rumvæsener.

der også et udvalg af 5 forskellige co-piloter, med hver deres særheder. Det tager højst 5 minutter at lave en mission, og man kan gemme op til 24 forskellige missioner. Man kan også gemme dem på disketter, og give dem til en kammerat. Vejen er således åben for selv at lave sine missionsdisks. Og er man lidt sur på ham, kan man da bare lave missionerne super lede! Desværre kan man ikke bruge de selvbyggede missioner i WC1 eller WC2, og det kræves således, at kammeraten har sin egen WCA.

For 'action-freaks', der ikke gider bruge tid på missionsbyggeren, og bare vil skyde et par katte, kan man enten prøve den førnævnte *Gauntlet* eller man kan lade computeren generere missionerne tilfældigt.

Grafikken er den gode gamle, d.v.s. ligesom WC2. Rygterne om en forbedret grafik er således desværre overdrevet. Grunden hertil ligger sikkert i, at samtlige Origins medarbejdere har knoklet for at få Privateer (se anmeldelse andetsteds) færdig. Ikke at grafikken er dårlig, men både Origins super-spil Strike Commander og Privateer er længere fremme end WCA. I forhold til dem er fordelen dog, at man stadigvæk kan bruge sin almindelig 386 til WCA. Jeg vil dog fraråde at køre spillet på de allerlangsomste 386SX'er.

På lydsiden findes der både stemningsfuld musik, der følger spillets gang, med både fanfare og hvad der dertil hører. Hvis man har et Soundblasterkort er der desuden digitaliseret tale i en god kvalitet, så skældsordene fra Kilrathierne bare runger ud af højtalerne - og deres dødsskrig - hæhæ! Der er dog ikke blevet plads til at forsyne co-piloterne med tale.

Selvom ikke alle dele af WCA er den nyeste teknik, er spillet utrolig fængende. Når man havde spillet WC1 og WC2 igennem, var det irriterende at skulle igennem en masse animationer for lige at få lov til at skyde lidt i disse spil. Nu har man i WCA et fedt shoot-em-up, hvor man kan bruge de evindelige reklamepauser på TV3 til noget konstruktivt, uden at man behøver købe en ny harddisk.❑

Christian Koerner



Epee



Jalkehi



Astroid



Data Pod



Sartha



Ferret



Mine



Ejected Pilot



Broadsword



Crossbow

Til venstre ser du de rumskibe, som du kan møde i Wing Com. og ovenover et udsnit af andre objekter.

UPDATE

Amiga
WCA kan ikke forventes at komme til Amigaen, men man kan da evt. kigge på Wing Commander 1, der udkom i foråret.

PC

Grafik:	87%
Lyd:	80%
Powerplay:	90%
Ram:	2 MB
Antal disks:	3 HD
Harddisk:	6 MB
Udgiver:	Origin
Pris:	398,-
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./-Roland
Hastighed:	min. 386 25Mhz
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf.: 3139 6366

HiScore: 89 %

OVERDRIVE

Endnu et racerbilspil er udgivet. Det er ikke videre originalt, eller for den sags skyld genialt, at udgive den slags spil. Men ikke desto mindre er det lykkedes Team 17 at lave et sjovt og nydeligt fræserspil, der fortjener et nærmere eftersyn!

Hvad går Overdrive så ud på? Gælder det om at Overdrive så meget som muligt om sine køreegenskaber? Eller skal man køre nogle gamle pensionister og små børn over? Næh nej! I Overdrive er der ikke plads til oldinge og skrigende babyer. For her skal der køres stærkt, hæmningsløst, svinsk og brutalt. Ok, jeg Overdriver måske lidt, men det er jo et racerbilspil. I denne type spil gælder det som bekendt, om at komme først over målstregen, no matter what!

Så drej på rettet, træd på speederen og så kører vi derudaf! I din vognpark har du 4 forskellige slags biler; Grand Prix (Formel 1), Supersports car (Lemans), 4X4 (populær bil i USA, hvor den kører på specielt konstruerede indendørs-baner), Buggy (Paris-Dakar). Ligesom der er 4 forskellige biler er der også flere slags baner; der er race i byer, ørkener og på isede og formel 1 baner samt på den specielle 4*4 indendørs-bane. Alt i alt er der 20 forskellige baner.

Alt ses fra oven i fugleperspektiv og i bunden af skærmen er der en lille radar, så du kan forberede dig på det næste hæsblæsende sving. Det er udmærket, dog savnede jeg, at man kunne se sine modstanderes biler på radaren. Lidt irriterende, når man ikke tror, der er fare på færde, at konkurrenterne kommer susende forbi. Eller når man er bagud og ikke har en anelse om, hvor meget man er efter de andre.

Modstanderne er et kapitel for sig. Ude på banen er du oppe imod 2 andre ad gangen, men der er sammenlagt 8 forskellige duellanter med hver deres personlighed, og hvad deraf følger med hensyn til opførsel på banen. Jo længere du kommer frem i spillet desto sværere bliver dine modstandere at slå. Den ottende og sidste racerkører går under navnet "Demon Driver" og skulle efter sigende være lidt af en dæmonisk bilist. Når du har kanøflet ham, kan du kalde dig selv for Overdrive Champ - og det er uden at Overdrive!

Det jeg godt kan lide ved Overdrive er, at der før hvert løb er 3 forskellige muligheder at vælge imellem. Det kan jo godt være, at man er bedst til at køre i feks. sportsbiler og vil vente lidt med at køre i de lidt anderledes Buggybiler. Så gør man da bare det 2-3 gange, men der kommer selvfølgelig et tidspunkt, hvor man skal køre i de andre biler. Ydermere synes jeg, spillet er godt præsenteret med god grafik og lyd. Men er der noget jeg skal kritisere, så er det manglen på en 2 player option. Man kan godt spille 2, men så kræver det, at man forbinder sin Amiga med en andens v.hj.a. et kabel. Muligheden for at kunne spille 2, uden alt for mange fixfaxerier, bør være at finde i denne spil-type.

Så alt i alt må jeg sige, at Overdrive er et vellykket fræserspil, der som tidligere nævnt fortjener et nærmere eftersyn af dig, der elsker kubik (hej Kurt!) og hurtige spil! Hvis jeg skulle beskrive spillet med et enkelt ord så ville det være: *NYDELIGT!*❑

Søren Madsen



I Overdrive er der nogle ret gode optionfeatures. Du kan bla. slå ekstra diskdrev til og fra.

UPDATE

PC
Team 17 plejer ikke at udgive deres titler på PC, så det bliver formentlig heller ikke tilfældet med Overdrive - ihvertfald ikke foreløbig.

AMIGA

Grafik:	80%
Lyd:	79%
Powerplay:	80%
Ram:	1Mb
Antal Disks:	2
Vejl. pris:	299,-
Udgiver:	Team 17
Harddisk:	Nej
A-1200:	Ja
Udlånt af:	K.E. Mathiasen, 8624 0633

HiScore: 81 %



Før hvert "race", kan du vælge blandt fire forskellige baner. Derudover er der også forskellige biltyper at vælge imellem, heriblandt: Sport, Buggy og Grand Prix.



Udover at skulle dyste mod to andre kørere på banen gælder det også om at samle forskellige ting op fra vejen. Der er bl.a. penge, benzin og bedre dæk.

Amiga 1200. 3.495,-

Commodores nye computer med 68020 processor, 2MB CHIP RAM, AGA grafik og Kickstart 3.0.

Med 256 farver eller HAM8 fra palette på 16,7mio. farver, 3,5" drev, stereo lyd og hurtige grafik kredse.

A1200 2,5" harddisk kit

Kompakte 2,5" IDE harddiske til montering i A1200. Med fuld AutoBoot og lynhurtig overførsel af filer.

A1200 85 MB Seagate Kit. 2.695,-
A1200 130 MB Seagate Kit. 3.295,-
A1200 210 MB Seagate Kit. 4.695,-

A1200 harddiske kit leveres med alle kabler, skruer, software og formatteret med WorkBench 3.0 m.m.

A1200 3,5" harddisk kit 195,-

Indbygnings sæt til 3,5" harddisk i A1200. Kræver udtagelse af floppy drev og brug af ekstern disk drev.

Se priser på 3,5" AT harddiske overfor.

A1200 Blizzard 4MB RAM 2.395,-

Kort til A1200 med plads til FPU og oscillator. Kan udvides til 8MB 32bit RAM. Monteres i bundporten.

A1200 Blizzard 1230 3.295,-

Accelerator kort med 40MHz 680EC30. Kortet har to 32bit RAM banker, der hver kan udvides seperat. Plads til FPU og 1-64MB RAM.

Tilbehør til Blizzard kort

4 MB 32bit RAM.................................. 1.395,-
68881 FPU 14MHz.................................... 295,-
68882 FPU 40MHz.................................. 1.195,-
1230 FAST SCSI II kit.............................. 1.495,-

Med ekstern SCSI port. Op til 7/10MB/sek. DynamiCache.

Blizzard 1230 med 4MB og 68882-40.... 5.695,-

ISDN Master 3.995,-

ISDN er det internationale high-speed data net. En ISDN oprettelse (2 linier) er lidt dyere end en alm. tlf. linie men koster det samme pr. minut.

ISDN Master har to **64.000 baud** data linier, der hver er mindst 7-10 gange hurtigere end et high-speed modem. **Fuld kompatibel** med bbs software. Mange store Amiga/PC bbs'er har nu ISDN linier (få en liste).

Data og telefon kommunikation

ISDN Master har avancerede **digitale telefon funktioner**, og kan kommunikere med to helt almindelige telefoner på en gang. Man kan føre en samtale eller overføre data på hver af de to ISDN linier samtidig.

Med den indbyggede **sampler** og **DA konverter** kan ISDN Master som **telefonsvarer** afgive og modtage harddisk beskeder.

Vi har også ISDN kort til PC.

Harddisk tilbud Prisfald

Kvalitets harddiske fra Seagate, verdens største harddisk producent. Med to års garanti. Alle drev under 1.600 MB er i kompakt 3,5" format, perfekt til bl.a. A4000.

130 MB	AT	Seagate	~~2.195,-~~	1.795,-
214 MB	AT	Seagate	~~2.795,-~~	2.395,-
261 MB	AT	Seagate	~~3.295,-~~	2.795,-
341 MB	AT	Seagate	~~4.395,-~~	3.695,-
550 MB	SCSI 2	Seagate		6.295,-
1.650 MB	SCSI 2	Seagate		12.495,-

Fast SCSI II harddisk. 5/10MB pr. sek. med bl.a. FastLane.

FastLane SCSI & RAM. 3.995,-

Lynhurtig FAST SCSI II controller og RAM kort til A3000/A4000. 10/20MB/sek. overførsel, DynamiCache.

4 seperate RAM banker med plads til standard 1, 4 eller 16MB SIMM moduler, op til ialt 256MB 32bit RAM.

Real 3D 2.0. 4.350,-

Verdens mest avancerede 3D software m. partikel animation, tyngdekraft, kollision, elastisitet, flydende væsker, vind m.m. Lav kogende vand, snefnug i vinden, tåger, splintrende glas...

Amiga og PC Video produktion

Vi har alt hardware og software til professionel Amiga og PC video og TV produktion. Ring for information og rådgivning. De fleste af vore Amiga genlocks kan også benyttes til PC med vor PC VideoConverter.

AMIGA 4000

A4030 og A4040 er de nye super computere til DTP, 3D grafik, video produktion, musik studier, BBS, præsentation og andre krævende opgaver.

68030/40 processor

Hurtig 68030 eller 68040 processor. 68040 giver maksimal ydelse og har indbygget MMU og FPU.

2 MB 32bit CHIP + 2/4 MB 32bit FAST RAM

1,7MB High Density Drev

3,5" drev der også kan benyttes som almindelig 880KB Amiga drev og 1,44MB PC drev.



AGA grafik

32bit grafik chips og 32bit Blitter.

Grafik i 256 farver eller HAM8 med fra 640x960 til 1280x512 punkter. Palette på 16.7mio. farver.

708x564 punkter workbench.

AMIGA 4030........ 11.995,-

68030, 2MB CHIP + 2MB FAST RAM, 85MB harddisk.

AMIGA 4040........ 18.995,-

68040, 2MB CHIP + 4MB FAST RAM, 130MB harddisk.

Tilbuds varer

A2386 SX-25MHz PC 2.495,-

A2/3/4000 PC kort med 25MHz 80386 processor og 1MB RAM. Plads til 80387SX FPU og op til 8MB RAM. Mulighed for PC grafik kort, lydkort m.v. Før 4.695,-.

GVP I/O Extender 1.295,-

High speed dobbelt seriel og parallel kort. Normal. 1.850,-.

GVP PhonePak 3.295,-

Voice Response system, fax og telefonsvarer. Norm. 4.495,-.

SyQuest

SyQuest harddisk drev med udskiftelige cartridges. Virker som normal harddisk.

20ms access og 700-800 KByte pr. sek. Cartridge kan skiftes på. 10 sek. og Write protectes. SyQuest kan monteres i 5,25" slot eller i ekstern kabinet til alle Amiga modeller, også A600, A1200 og CDTV

44MB SyQuest Drev.. 2.795,-
88MB SyQuest Drev.. 3.695,-
88MB SyQuest Plus.. 3.995,-

44MB Cartridge............ 795,-
88MB Cartridge............ 965,-

105MB SyQuest AT........ Ring
105MB Cartridge.......... 1.095,-

Nyt SyQuest AT drev i 3,5" format med 105MB på hver cartridge. Perfekt til bl.a. A4000 og Apollo. *Amiga Format*: "95%".

Apollo 500 Harddisk

Apollo Plus er kombinerde SCSI II og AT controllere til A500 og A500+.

Der er gennemført expansion port og plads til 2, 4, 6 eller 8MB RAM.

42MB Seagate........... 2.895,-
130MB Seagate........... 3.695,-
214MB Seagate........... 4.095,-

Harddisk kan også benyttes til A4000.

Oktagon........ 1.795,-

Lynhurtig og avanceret SCSI-II controller til A2/4000. Med GigaMem system, så harddisk kan benyttes til Virtual RAM (kræver MMU).

Printere

Alle med driver, kabel, papir m.m.

Epson LQ-100 24nål..... **1.995,-**
Canon BJ-10ex InkJet. 2.195,-

InkJet printer i laser kvalitet. *Amiga Format* "Gold", juli '93.

Canon BJ-20 m. Arkf... 2.795,-
Epson Stylus 800........ 3.195,-
HP DeskJet 510........... 3.480,-
Citizen Swift 240C....... 3.295,-
HP DeskJet 550C......... 6.195,-

Farve ink Jet printer, der er testvinder i mange Amiga blade.

Cannon LBP4I Laser... 3.995,-

CD32 3.495,-

Commodores nye super spille computer med high-speed CD-ROM. 68020 CPU, 2MB CHIP RAM og AGA grafik (som A1200).

Full expansion port for tilslutning af drev, harddisk, tastatur m.m.

- Kan også benyttes til musik CD'er.
- Med CD Fakta leksikon og spil.
- Mulighed for Digital Video kort.



CD Software

CD32 Spil. James Pond, Jurassic Park, Pinball Fantasies m.f. i 256 farver. Ring.

CDPD I - III...................... 295,-

Fred Fish diske m.m.

Demo Collection............ 295,-

Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m. "Gold" i *Amiga Format.*

Pandora's CD................. 165,-

Musik, tale, grafik, video. Demo'er af CD titler m.m.

17 bit Collection............ 595,-

Ny dobbelt CD med over 1GB data fra den kendte 17 bit Collection.

Programmer, utilities, spil, grafik, clipart, musik, samples, anims...

Alle de bedste demo'er fra Silents, Anarchy, Red Sector, Rebels m.f.

Fractal Universe............ 295,-
Global Chaos. Techno..... **395,-**
PREY.............................. 395,-

Rumstation spil m. dansk tale.

CDTV Harddiske og RAM

Spørg efter priser og information.

STAR LS-04 PS. 8.895,-

Lynhurtig laser printer med PostScript og 2MB RAM. Perfekt til Amiga DTP.

Monitore

Commodore 1940........ 2.995,-

Til både 15 og 31 KHz for alle grafik modes på A1200 og A4000.

Commodore 1942/60... 3.695,-

TVM 3A+ MediaScan... 2.695,-

Super VGA farve monitor med drejefod og kabler. 1024x768 punkter. Fremragende monitor, perfekt til flimmerfri A1200/A4000 grafik.

TVM 4A+ MultiSync.... 3.195,-

Ægte MultiSync med 1024x768 punkter Non-Interlace grafik. Nyt design og fantastisk billedkvalitet.

Spørg efter 15"-21" monitore.

Flicker Fixer.......... 1.495,-

Til A500/A2000 for tilslutning af SVGA og MultiSync monitore. Med stereo forstærker.

ScanDoubler.......... 2.095,-

Til A4000. Konverterer alt 15KHz grafik til 31,5KHz, -også spil.

Epson Scanner

600 DPI * 24bit * A4 Format

Epson 6500 kan scanne A4 billeder i 16,7 mio. farver i fremragende kvalitet.

Med ekstra moduler, er det desuden muligt, at scanne transparent film og dias.

GT-6500 fik 97% karakter i *Amiga Format*, -det højeste et produkt har fået.

Epson 6500 sæt.... 9.995,-

Leveres med Epson Interface kort, tovejs kabel og Amiga interface.

MAC Emulator

Med Emplant kan MAC software benyttes på Amiga. På A4040 opnås MAC Quadra 700 hastighed.

Multitasking, understøtter Amiga drev, Apple Nu-Bus, MAC virtual memory, lyd, 16 farver m.m. Med et Retina grafik kort understøttes 24bit MAC grafik.

Emplant MAC II............ 3.195,-

Emplant grundkort og MAC modul. Kræver 68030/40 CPU m. MMU.

Mulighed for dual serial port (230,4 Kbaud) og SCSI (også Amiga).

Modem

TKR Blizzard Fax.. 1.495,-

2400/9600 baud, MNP5, v.42bis. Fax.

TKR Speedstar...... 2.995,-

300-14.400 baud. MNP 2-5, CCITT V.42/V.42bis. Op til 57.600 baud. Fax 14.400. Testvinder i det tyske *Amiga Magazine* nr. 7/8, '93: "Sehr gut".

MultiFax 3.0 Pro....... 695,-

Det bedste fax software til Amiga. Se bl.a. test i det tyske *Amiga Special* nr. 2 '93. Karakter "Sehr gut" 95%.

Diverse

3,5" Disk drev................ 695,-
GVP G-Force 030-40.... 6.995,-

Til A2000 med 40MHz FPU og 4MB.

Multi I/O kort............... 1.850,-
DigiSmooth 12"x12".... 3.295,-

Professionel tegnebræt.

Midi Interface................. 495,-



A4000 HAM8 grafik lavet med bl.a. VLab.

Genlock

PAL Genlock................ 2.995,-
Y-C-Genlock................ 4.295,-

Fremragende genlock til S-VHS i professionel brug. Topkarakterer i bl.a. det tyske *Amiga Magazine.*

Sirius Genlock............ 7.495,-

Til bl.a. VHS, S-VHS og U-Matic.

-the ideal choice for any would-be professional. If you can afford it, buy it. If you can't, start saving... Amiga Computing, feb. '93.

Video Converter.... 1.795,-

Fås til Amiga 2-4000 og PC computere.

Grafik & Video

Vi har mange andre genlocks og video produkter end nævnt her. Ring for yderligere information eller besøg os.

VLab Digitizer... 2.695,-

24bit realtime digitizer. Tager billeder fra live video signal i utrolig god kvalitet.

A2-4000 Zorro kort. Fås også ekstern til A500-A1200. **VLab S-VHS. 2.995,-.**

Retina............ 2.895,-

24 bit grafik kort til A2000-A4000.

Med WorkBench driver. Kompatibel med næsten alle W.B. 2.0 programmer, bl.a. ADPro, DPaint, CygnusED og MaxonCAD. Med 24bit tegneprogram og andet software til bl.a. VLab. Nu med ny AutoBoot-Rom og fuld RTG understøttelse.

Se test i det tyske *Amiga Special* nr. 2 '93: "100% Preis/Leistung-Sehr gut".

Merlin............ 2.995,-

24bit grafik kort fra Xpert.

AVideo 24...... 3.495,-

24bit grafik med 15KHz output. Perfekt til genlock og video produktion.

FrameMachine. 6.895,-

24bit grafik kort og 24bit realtime digitizer til A2-A4000. Alt på et enkelt kort for maksimal hastighed og ydelse. Lynhurtig digitizer og direkte 24bit display. Med dobbeltbuffer grafik, PIP, Digital Video Processor og I2C Databus.

Se den store test i det tyske *Amiga Magazine* nr. 8, '93: Karakter "Sehr gut".

Vivid 24.......... 29.750,-

Aktivt grafik kort med TMS grafik processorer og op til 160MFlop.

Digital EditMaster

Ny professionel realtime 24bit digitizer og grafikkort med hardware JPEG pakker.

Med DEM er det nu endelig muligt, at digitalisere NTSC, PAL og SVHS video sekvenser i realtime. Afspilning i realtime, så singleframe recorder ikke behøves. Hele film kan gemmes, -kun afhængig af harddisk størrelse.

Bentyttes til digital editering, tekstning og billedbehandling af videofilm og TV programmer, -glem alt om gammeldags video til video editering, genlocks og effekt hardware.

DEM................. 26.950,-

Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

DOGFIGHT

'The guys at the MPS labs' har gjort det igen! Endnu en flysimulator er føjet til den alenlange liste. Men er den noget værd?



Dogfight indeholder hele tre typer forskellige spil. 1. en regulær dogfihgt 2. Almindelige missioner 3. Gør-det-selv.

I følge Microprose er Dogfight simulatorfreak'ens El Dorado - her får du lov til at afprøve alle tænkelige situationer, og ved at yde dit bedste og strække dine grænser, skal det vise sig, hvor god en pilot du i virkeligheden er. Det er her, man skiller fårene fra bukkene, søndagspiloterne fra esserne.

Spillet er delt i tre dele. Den første, *Duel Mode*, er næsten pinligt simpel: Du vælger en historisk periode og alt efter dette valg, skal du vælge mellem to maskiner tilhørende hver sin stridende part i en dengang aktuel konflikt. Vælger du Anden Verdenskrig kan du således enten flyve de allieredes Spitfire eller Det tredie Riges Messerschmitt. Herefter placeres du og din modstander i 2.000 meters højde, og så er det op til jer og kanonernes nådesløse metal.

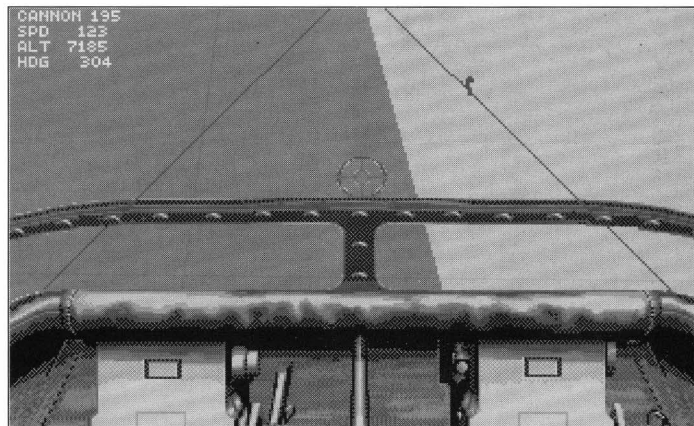
Anden del kaldes *Mission* og prøver at ligne en almindelig flysimulator bedst muligt. Her skal du flyve bestemte missioner, og for at understrege den spillemæssige frihed i Dogfight kan den selv samme pilot gennem sin karriere nå at flyve missioner strækkende over en periode på 80 år. Det lyder jo meget spændende, desværre er der ikke den store den store afveksling i at forsvare en allieret bomber med en Sopwith Camel mod dusinvis af Fokkers og at angribe en fjendtlig bomber eskorteret af F-16'er med sin egen Mirage III. Udover at være gennemgående ens for alle perioder gør missionerne sig desuden også uheldigt bemærket ved i det hele taget at være for kedelige. Og så hjælper det ikke meget, at du selv kan planlægge din rute og sætte venligtsindede maskiner til at patruljere bestemte områder.

Den tredie og sidste del kaldes *What If?* Her kan du eksperimentere med de mest mærkværdige sammensætninger af luftdueller. Har du nogensinde tænkt på, hvad en tysk tredækker med synkroniserede maskinkanoner kan stille op mod et hypermoderne amerikansk jægerfly bevæbnet med varmesøgende sidewinders? Af en eller anden grund er det ikke lige så spændende i virkeligheden, som manualen og pakkens bagside får det til at lyde. *What If?* er meget sjovt at lege med, men det er nu engang begrænset, hvor meget sjov man kan få ud af en simpel duel mellem to maskiner. Man savner i høj grad det overordnede perspektiv, der plejer at være et af kvalitetsstemplerne på Microproses udgivelser.

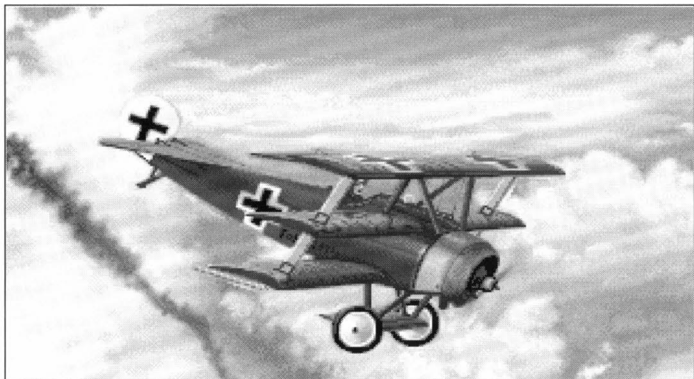
Det største problem med Dogfight er, at det synes at have en masse at byde på, men at programmørerne ikke rigtigt har forstået at formidle dette budskab videre. Desuden er grafikken i Dogfight alt andet end medvirkende til forhøjelse af spændingsmomentet. Selv ved maksimal detaljegrad er vektorerne af sparsom kompleksitet, og jernkorsene på Fokkerens vinger hører til blandt de federe detaljer. Har du en uaccellereret Amiga er du ydermere nødt til at skrue ned for grafikkens, i for vejen, temmelig simple opbygning. Værre endnu er det dog med lyden. Under selve spillet præsenteres dine øregange for fire forskellige slags effekter: 1. En konstant motorbrummen, der ikke ændrer styrke i takt med motoren og hvis kontinuitet, kun afbrydes af et eventuelt styrt. 2. Lyden af affyrede våben. Hvad kanoner angår bare en ensformig hakken og for missilers vedkommende et kort og intetsigende 'swusj'. 3. Lyden af din maskine, der bliver målet for fjendens fuldtræffere. Lyder, som når man taber en svensknøgle ned i en blender, der kører på højtryk. 4. Lyden af et fly, der rammer jorden, og derved befrier dig fra dette spil. En simpel crash-lyd. Jeg så på min kalender og konstaterede, at der stod nittenhundredeogtreoghalvfems.

Kort, hårdt og kontant er Dogfight et spil, du nok bør undgå. Spillet er i al sin enkelhed for simpelt og uoriginalt, og selv nybegynderen vil kunne finde sjovere flyvning i titler som Gunship 2000 og B-17. De kære gutter på MicroProse har længe forekommet mig for konservative, men Dogfight er dråben. Dette spil synes at være et par år bagud for sin tid, og selv i 1991 ville det næppe have høstet større anseelse. Det er tid til nytænkning indenfor en så tyndslidt genre som flysimulatorer - jeg tror bare ikke vi skal forvente et trendsættende udspil fra MicroProse.❑

Simon Skals



Inde i selve spillet må man dog sige, at sceneriet ser en anelse kedeligt ud.



Når din mission mislykkes, bliver du i det mindste belønnet med dette flotte billede.

UPDATE

PC

Dogfight har været ude i et stykke tid på PC (anmeldt i det første nummer af HiScore 'ordinaire'), og er også her kilde til bekymring. Karaktererne var dog en anelse bedre: Grafik (79%), Lyd (79%), Powerplay (67%) og den endelige dom HiScore (74%).

AMIGA

Grafik:	59%
Lyd:	31%
PowerPlay:	55%
RAM:	1 Mb
Antal disks:	3
Vejl. pris:	399,-
Udgiver:	MicroProse
Harddisk:	Ja
A1200:	Ja
Udlånt af:	K.E. Mathiasen 8624 0633

HiScore: 53 %

MIKRO DATA 93

I perioden 29. september - 3. oktober var Bella Center på Amager igen vært for Mikro Data-udstillingen.

'Grafik og fart' var overskriften på de mange tusinde fribilletter, der som sædvanlig var blevet uddelt af udstillerne (jeg tvivler ind imellem på, om der overhovedet er nogen af de besøgende, der rent faktisk *betaler* for at komme ind!). Generelt var multimedia da også det gennemgående tema på udstillingen, hvor CD-ROM-drev, lydkort og accelererede grafikkort blev demonstreret og solgt overalt. Ikke mindst CD-ROM-drevene er tydeligvis ved at være hver mands eje, idet de nu kan fås helt ned til ca. 1.000 kr.

Hvad nyt, fessor?

Alt dette kan selvfølgelig være meget godt, men en EDB-udstilling uden egentlige *produktnyheder* er selvfølgelig en "anel-se" kedelig. Heldigvis bød Mikro Data 93 på op til flere, om ikke andet så i det mindste Danmarksnyheder.

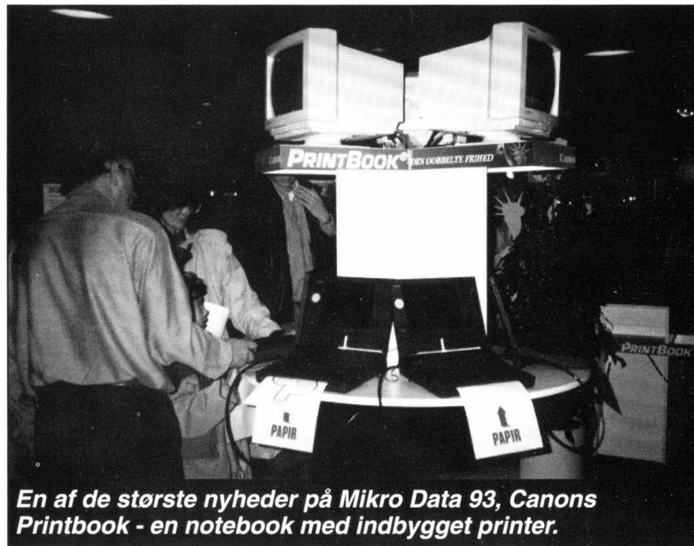
En af de mest interessante var Canons meget omtalte *PrintBook* - en IBM 25 MHz 486SX notebook med indbygget Canon BubbleJet printer, og det med en vægt på kun ca. 3,5 kg.! Til en pris på lidt under 30.000 kr. inklusive moms (med 4 Mb RAM og 85 Mb harddisk) ligner det et ualmindelig interessant produkt. På den anden side fik PrintBook'en en noget hård medfart i Politikens computer-sektion for nylig, så for at bruge et noget tyndslidt citat: Prøv, før du køber!

The NEED for SPEED

Mikro Data 93 bød naturligvis også på endnu en omgang i den evige kamp om at lave den hurtigste PC. Flere af de udstillede maskiner var udstyret med Pentium-processor, men de imponerede dog ikke specielt, rent hastighedsmæssigt. Mere interessant var den såkaldte *PowerPC*, der er frugten af et samarbejde mellem Motorola, Apple og IBM.

PowerPC'en er en RISC-baseret workstation, der som standard leveres med 16 Mb RAM og 540 Mb harddisk, og det til en pris på ca. 75.000 kr. Den er altså tydeligvis ikke en maskine til privatbrugeren, men derimod en workstation til bl.a. CAD, og i den forbindelse er 75.000 kr. ret billigt.

Det var for øvrigt første gang i flere år, IBM var med på Mikro Data, og de satte deres tydelige præg på udstillingen, dels med PowerPC'en, dels med OS/2, som IBM jo har markedsført meget aggressivt overfor Microsoft's Windows.



En af de største nyheder på Mikro Data 93, Canons Printbook - en notebook med indbygget printer.

Lavpris-udvikling?

Lidt mere nede på gulvet, rent prismæssigt, kunne lavpris-PC-forhandleren Zitech Computer på deres enorme stand bland andet præsentere en 80 Mhz 486-baseret PC. Maskinen, der ifølge Zitech 'blot' er en 66 Mhz 486-DX2 med specielt krystal og MEGET kraftig køling, imponerede med et Norton SI-indeks på hele 173 (CPU Speed Index), hvor Zitechs 66 Mhz 486 ligger på ca. 128.

Sådanne målinger skal man naturligvis ikke lægge for meget i, men tallet er alligevel meget imponerende, og det faktum, at maskinen SKAL udstyres med et accelereret grafikkort, da et almindeligt ikke kan følge med processoren, giver blot endnu mere stof til eftertanke. Zitech forventer at kunne levere maskinen om ca. 2-3 måneder til en pris, der kun kommer til at ligge ca. 1.000 kr. over en 66 Mhz 486, så vi er nogle stykker, der venter i spænding...

Et 'tilbuds-Mekka'

Som altid på EDB-udstillinger var der masser af gode tilbud.


Denne dame havde taget turen helt fra New York for at reklamere for Canons nye Printbook. Hun hedder foriøvrigt Rebecca og er model til hverdag.



Sådan kan man også reklamere for et "keyboard overlay"!

Disse bestod dels af "løsdele", som f.eks. en 250 Mb harddisk til et godt stykke under 2.000 kr., dels af "pakkeløsninger". Sidstnævnte indeholdt typisk en komplet PC med laserprinter, f.eks. kunne en 25 Mhz 486SX med 4 Mb RAM, 170 Mb harddisk og Canon LBP-4 Lite laserprinter et sted fås til så lidt som 12.000 kr. inklusive moms.

Også Acer, Commodores PC-samarbejdspartner, ville være med. Med i den såkaldte *AcerPac* var en komplet 25 Mhz 486SX PC med faxmodem, telefonsvarer, CD-ROM, lydkort, MIDI-interface, højttalere samt masser af software, og det til en absolut rimelig pris, omkring 20.000 kr.

Hvad med Amiga?

Trods rygter om det modsatte var Amigaen repræsenteret på Mikro Data 93. Faktisk var Amigaen på en måde den første computer, man så noget til, idet TV-skærmene ved indgangen til udstillingen viste forskellig information ved hjælp af InfoChannel.

Amigastanden var, som sædvanlig fristes man 'næsten' til at sige, tæt pakket med spille-glade unge, hvilket nok ikke mindst skyldtes opstillingen: Commodore havde stillet 3 af de nye CD32'ere op i forgrunden, sammen med et CDTV-karaoke-system, og i baggrunden stod så et par A1200'ere og en enkelt A4000.

En af CD32'erne var udstyret med en af de få (efter sigende kun 2) eksisterende prototyper af FMV (Full Motion Video) modulet, og på denne CD32 vistes musikvideoer i fuld TV-kvalitet. Det så så imponerende ud, at flere af de nysgerrige gæster spurgte, hvor videomaskinen var gemt! Også Tobias Fensløv fra BMP, der præsenterede CD32'eren, virkede temmelig begejstret, nærmest som et lille barn, der lige har fået et nyt stykke legetøj (dette er absolut ikke ment som kritik, tværtimod var det rart at se en smule entusiasme).

Den seriøse Amiga

Som nævnt handlede Mikro Data 93 i meget høj grad om multimedia, et område, hvor Amigaen jo virkelig har en af sine styrker. Derfor undrede det mig, og mange andre, at Commodore havde valgt at placere A4000'-eren (med Scala) lidt i baggrunden, og i stedet koncentrere standen så meget omkring CD32'eren. Man havde tilsyne-ladende ingen ambitioner om at omvende de af de besøgende på udstillingen, der betragtede Amigaen som en spillecomputer.

Pernille Fischer fra Commodore forklarede, at CD32'eren jo var *nyheden*, mens A4000 jo har været ude i lang tid, og at dette var en af årsagerne til denne, for nogen af os, ret uforståelige prioritering. Hun lagde heller ikke skjul på, at spillemaskine-konceptet i høj grad er det, Commodore tjener penge på, og i det lys er det naturligvis til en vis grad forståeligt, at man havde valgt at bruge så meget af den dyrebare standplads på at præsentere CD32'eren. Pernille Fischer lovede i øvrigt, at der til den kommende rene Amiga-udstilling (arrangeret af dit yndlingsblad) vil være masser af seriøs præsentation af Amigaen.Når vi nu alligevel havde fat i Commodore var det naturligvis oplagt at prøve at opsnuse lidt om den "sagnomspundne" Amiga 5000, og interessant nok blev dens eksistens da heller ikke helt afkræftet. Vi skal dog ikke forvente at se noget til den før i 2. kvartal 1994, men hvis blot en brøkdel af rygterne om denne supermaskine taler sandt, er den bestemt også værd at vente på!



Amigastanden var meget velbesøgt.



Et af de mere "alternative" firmaer på Mikro Data 93.

...og alt det andet

Naturligvis var Mikro Data 93 ikke kun computere, printere og programpræsentationer. Således var flere af de store dagblade repræsenteret (samt naturligvis diverse computerblade), og flere uddannelsesinstitutioner havde såvel boglader som stande med informationsmateriale om de uddannelser, de kunne tilbyde. Det mest "alternative" firma på udstillingen var dog utvivlsomt "Tea Club Chaya"!

Mikro Data 93 havde ialt 52.649 besøgende (personligt var jeg der 3 gange, så måske er 52.647 mere præcist?), hvilket er godt 10.000 færre end sidst det blev afholdt, hvilket var i 1991.

Hidtil har arrangøren, Brancheforeningen Kontor og Data, afholdt Mikro Data i ulige år og Kontor og Data i lige år, men altid i Bella Center. Navnet "Mikro Data" droppes nu, og i stedet afholdes Kontor og Data fremover på ulige årstal i Dronning Margrethe-Hallen i Fredericia, og på lige årstal i Bella Center på Amager. Denne flytning er naturligvis ikke overalt blevet modtaget lige positivt, men mon ikke Fredericia også kan lokke 50.000 besøgende til? Jeg tror det, men det forudsætter naturlig-vis, at udstillerne virkelig har nyheder at præsentere, og personligt synes jeg ikke ligefrem, det vrimlede med nyheder på Mikro Data 93.❑

Christian Estrup

SHAREWARE FRA DIAMOND DATA

Du har måske allerede set dem i butikken: En papmontre med små videokassetter til din computer! HiScore Prof. ser nærmere på hvad videokasetterne indeholder.

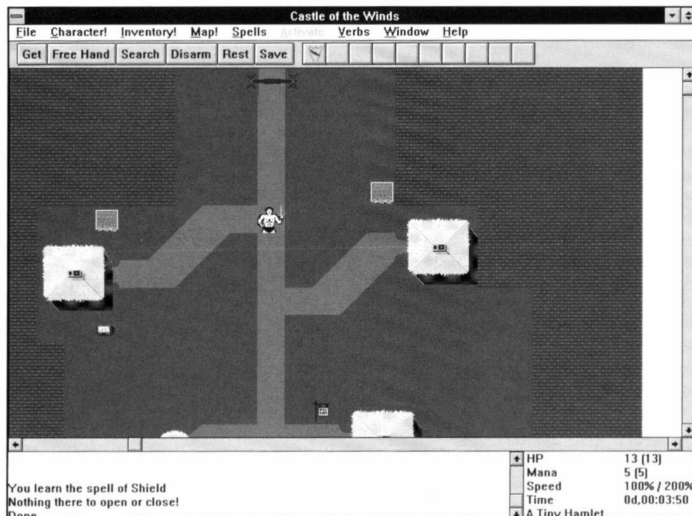
I disse tider, hvor kommercielt software koster det hvide ud af øjnene, er frit distribuerbart programmel blevet populært idet det er gratis eller koster meget lidt. Diamond Data har samlet ialt 10 *videokassetter* med forskellige ShareWare og Public Domain programmer af forskellig art. Nu er det heldigvis ikke meningen, at du skal indlæse programmerne fra din VHS - de ligger på en ganske almindelig 3,5" 720 KB diskette.

Programmerne installes via et simpelt program fra Diamond Data, der sørger for at pakke arkiverne ud og smide programmerne de rigtige steder. Installationsprogrammet regner som default med, at der installeres fra drev *A:*. Hvis dette ikke er tilfældet, skal man benytte *subst* kommandoen for at substituere f.eks drev B: med A:. Således kræves ingen forkundskaber og viden hvad angår pakkede programmer og DOS.

Generelle systemkrav

Næsten alle kan benytte programmerne uden videre, men har man et gammelt system bør man sikre sig, at ens system er konfigureret med følgende minimumskrav: Alle programpakker er installeret på 3,5" 720 KB diskette og har man ikke et 3,5" drev, skal man altså få en ven med begge drev til at kopiere over til et passende disketteformat.

Mange af programmerne vil ikke fungere hensigtsmæssigt på monokrome skærme, men sådan er det naturligvis gældende for meget software. Har man et system med VGA farveskærm, harddisk, DOS 3.3, mus, Windows 3.0 samt en 286-baseret maskine (eller bedre!) kan man benytte samtlige programmer. Kassetternes ydre er iøvrigt ganske pæne og informative. På bagsiden kan det hurtigt ses, hvilke krav de enkelte programmer sætter til din maskine, så du ikke risikerer fejlkøb hvad det angår.



Castle er et af de bedre spil fra Diamond Data.

Hvad indeholder pakkerne så?

Pakkerne indeholder mellem ét og fire forskellige programmer, afhængigt af hvor meget hvert enkelt program fylder! Alle programmer er pakket for at optimere pladsforbruget på disketten, men som sagt sørger installationsprogrammet for alt hvad der hedder udpakning. Iøvrigt følger der en kort dansk vejledning med, med oplysninger omkring installation, virkemåde, programforfatter og information om ShareWare og Public Domain.

Diamond Data foreslår at man indsender donationer og registreringsgebyrer gennem dem for lethedens skyld. Til gengæld opnår firmaet naturligvis goodwill og måske bedre aftaler med programforfatterne. Programmerne kan groft opdeles i 3 kategorier: Grafik og lyd, spil og utilities.

Grafisk behandling og lyd

Windows-programmet Soundtool er et glimrende værktøj til at bearbejde samples - både med og uden lydkort! Med programmet følger nemlig en driver til PC'ens interne højttaler. Lyden er naturligvis meget bedre med lydkort, men lydkvaliteten i den interne højttaler optimeres utroligt godt gennem denne driver. SoundTool kan behandle en række forskellige sample-formater, bl.a. WAV og IFF. Sidstnævnte er primært benyttet på Amiga, hvorfor man derved kan bruge de utroligt mange samples der er lavet til denne maskine i tidens løb. Dog kan det ikke afspille ST/PT/NT, de populære lydmoduler fra Amiga, som en del andre programmer ellers er i stand til. Du får 12 kendte WAV-samples med i pakken, der f.eks udgør rip's fra filmene *Terminator 2* og *Goodmorning Vietnam.*



Videokassette nummer 2 og 3 består udelukkende af clipart i WordPerfect WPG-format. Der er mange gode iblandt og for at spare plads på disketten ligger en hel del af dem i samme WPG billeder, hvor man så selv kan pille hver enkelt clipart ud. WPG-formattet er udbredt nok til at de fleste programmer kan importere cliparten, men alternativt kan man vælge at lade programmet PaintShop Pro i pakke nummer 1, konvertere til et andet format, f.eks PCX eller BMP. PaintShop er kun beregnet til videre redigering af billeder og er altså ikke et tegneprogram på nogen måde. Til gengæld kan du foruden at konvertere, ændre kontrast, antal bitplaner, invertere og andet lignende videre-behandling.

Den første pakke indeholder iøvrigt en screen-capturer til både DOS og Windows. Det er selvsamme program, jeg har brugt til denne artikels billeder, så resultatet taler for sig selv. Det lægger sig naturligvis resident i hukommelsen efter det er startet op, så man skal blot trykke en tastesekvens efter eget valg for at dumpe skærmen. Men kan enten tage en capture af hele skærmen, client vindue eller et selvdefineret område.

Det Windows-baserede biorytmeprogram, Biograph viser dine biorytmer fra den dag, du blev født til omkring 100 år frem i tiden. Man kan vælge en bestemt dato, fortid eller fremtid hvortil programmet analyserer dine biorytmer og fortæller dig hvor meget du kan præstere mentalt og fysisk den pågældende dag. Bag på kassetten til Biograph skriver Diamond Data i tilknytning til programmet, at "Nu ved du altid hvornår du har dine intellektuelle, psykiske og fysisk stærkeste perioder. Troen flytter bjerge". Diamond Data tror altså ikke engang selv på disse biorytmer, hvorfor jeg mener det er fuldstændigt tåbeligt at implementere programmet på en af deres pakker. Tror man ikke på biorytmer vil man sikkert finde det andet program i denne pakke mere brugbart: Rockford, der lader dig designe dine egne visitkort. Der står at programmet kræver en laserprinter men andre printere, f.eks og specielt bubble-jets kan sagtens bruges - naturligvis afhængigt af hvilke kvalitetskrav du sætter til udskriften. Rockford udskriver dine visitkort på et almindeligt A4 ark med 10 visitkort, hvor det så er op til dig selv at klippe hvert kort ud. Rockford kører under Windows og er opbygget af to små vinduer, hvor det ene er til direkte redigering og det andet viser det færdige visitkort i WYSIWYG (What You See Is What You Get). Programmet har tilsyneladende et problem med de grafisk objekter, man kan indsætte i visitkortene idet de nogen gange bliver skrevet ud mere eller mindre tilfældigt *mellem* visitkortene. Men når det endelig fungerer kan man enten indsætte en af de cliparts der følger med programmet eller importere et, man selv har kreeret i f.eks CorelDraw.

Spil

Pakke nummer 4,6,7 og 8 indeholder udelukkende spil. Disse udgør Kinaskak, Pinball, enarmet tyveknægt, Black Jack, adventurespillene Castle og Cosmos, Missile Attack, Blitzer, rumspillet Major Stryker, Mastermind, Scorch, Teamtris og Brix (Breakout-variant). Ingen af dem lever selvfølgeligt på nogen måde op

til kommercielle spil, men specielt fandt jeg adventurespillene underholdende.

Til gengæld er f.eks Missile Attack og Blitzer direkte dårlige og kedelige, men nu er det selvfølgelig sådan med spil at meningerne altid vil være spredte omkring underholdningsværdien. Både grafik og lyd er dog gennemgående alt for middelmådig, selvom f.eks Chinese Chekkers (Kinaskak) og Cosmos har deres lyspunkter rent grafisk.

Utilities

Den sidste programpakke, nummer 10, indeholder to programtyper, der er uundværlige i det daglige brug af computeren - en antivira og en directory-utility!

Antivira-programpakken fra McAfee er den mest udbredte af sin slags,

ShareWareserien fra Diamond Data PC

Chinese Checkers
Det kendte Kinaskak
NYHED

Pinball
Du kan blive ved og ved og ved...

Las Vegas
Slot + Black Jack

Indhold:
3,5" 720 KB diskette, brugsanvisning på dansk samt installationsprogram.
Programmerne er naturligvis virustestet.

PC-PROGRAM 6 DIAMOND DATA

DD DIAMOND DATA

hvorfor det selvfølgelig er meget naturligt at inkludere dette i ShareWare-serien. Selve programmerne er i den version man får allerede for gammel (fra februar!) og dette bliver som det første meddelt til brugeren. Det er der for så vidt ikke noget forkert i, eftersom McAfee opdaterer deres vira-liste konstant. Pakken fra McAfee indeholder programmerne Scan, Clean, Validate samt Wscan til Windows-brugere. Naturligvis er hele pakken dokumenteret heftigt, som McAfee's berømte programmer altid er det.

Directory-programmet, DOScontroller minder i *påfaldende* grad om sin kendte kollega, Norton Commander! Faktisk var det svært for mig at se nogen større forskel overhovedet. Programforfatter har endda været skødesløs nok til at lave præcis samme grafiske brugerflade, opbygning og kommandosæt. Der er velsagtens lige præcis ændringer nok i koden til at det er lovligt. Ser man bort fra det, er DOScontroller et meget anvendeligt og næsten uundværligt program i den daglige behandling af filer.

Go or no-go?

Har man ikke modem, er videokassetterne en udmærket måde at anskaffe billigt software på, men ikke alle pakker er lige meget værd. PaintShop har en del bedre kolleger og det er nok et fåtal det interesserer sig for biorytmer. Hvad angår ShareWare-programmerne, får man naturligvis først det fulde udbytte, når man har registreret på det enkelt program og skal man registrere på dem alle sammen løber det op i godt 3000 kroner og dertil kommer Public Domain donationerne. Den danske dokumentation er noget mangelfuld, man kunne godt forvente lidt bedre vejledning selvom alle programmer er dokumenteret fra programforfatterne (på engelsk). Dog må kasetterne siges at være udmærkede køb til prisen.❑

Karsten Bo Malten

Pakke 1: Paintshop Pro og Professional Screen Capture (Kun Windows)
Pakke 2: Cliparts 1
Pakke 3: Cliparts 2
Pakke 4: Cosmos, Scorch og Teamtris
Pakke 5: SoundTool (Kun Windows)
Pakke 6: Chinese Chekkers, Pinball og Las Vegas
Pakke 7: Major Stryker, Mastermind og Brix
Pakke 8: Castle, Missile og Blitzer
Pakke 9: Rockford og Biograph (Kun Windows)
Pakke 10: Scan og DOScontroller

Venligst udlånt af: Diamond Data
Pris: Kr. 99,- pr. pakke
Samlet vurdering: 8/9

Forskellige *wares*

Alle programmer, der ikke udgives kommercielt fra softwarehuse eller andre firmaer, er frit distribuerbare, men ikke alle kan benyttes uden videre. Som regel vil programforfatteren gerne have noget for sit stykke software. Fælles for dem alle er, at programforfatteren som regel forbeholder sig den rettighed, at programmet ikke må ændres og at vedkommendes navn altid skal nævnes i de arkiver, de som oftest er pakket ind i. Desuden skal programforfatterens navn altid nævnes hvis man som programmør implementerer hele eller dele af det enkelte program.

Public Domain:
Denne type software udgives i fuldstændige versioner, hvor du i modsætning til ShareWare kan benytte programmet uden videre. Til gengæld åbner programforfatteren mulighed for, at man kan sende vedkommende en *donation* i form af en lille pose penge, hvis man synes om programmet og benytter det ofte. Det er dog som oftest ikke noget krav.

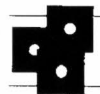
FreeWare:
Programmer, der udgives som FreeWare er som navnet antyder, programmer, der frit kan kopieres uden videre. Programforfatter ønsker ingen donationer og gebyrer tilsendt.

ShareWare:
Som bruger af denne type software, skal man altid indbetale et registreringsgebyr til programmøren. Til gengæld får man også en fuldt fungerende version (i visse tilfælde er en række funktioner pillet fra, i den ikke registrerede version) foruden alle fremtidige versioner og nogle gange en trykt manual. Fra tid til anden har programforfatter implementeret en rutine, der sørger for at programmet ikke kan benyttes efter et vist antal dage og nogen er sågar selvdestruerende. I de værste tilfælde kan man endda komme ud for, at koderen straffer en, hvis man ikke indbetaler registrerigsgebyr ved at smadre FAT-tabellen eller andre ubehageligheder - den slags software skal man holde sig væk fra! ShareWare er iøvrigt den mest benyttede type frit distribuerbart programmel.

Andre *wares*:
Ovenstående 3 typer er de mest forekommende, men der findes andre mellemklasser af forskelig art. F.eks ønsker nogen kun at modtage et postkort fra brugerne (PostcardWare), en gave (GiftWare) eller noget helt andet.

Shareware

Programmer til
IBM kompatible PC'ere
Fra kr. 10,– incl. moms


Association of Shareware Professionals ®
Autoriseret forhandler
Din garanti for det nyeste kvalitetssharware

Spil, Grafik, DtP, Finans, Antivirus, hjælpeprogrammer mm.

☐ Spilpakke 1:
Bl.a.: Battle Ground, Robomaze II (The Lobby) og III (The Dome), Sandstorm, Hoosier City og Resque Rover og mange flere.
☐ Spilpakke 2:
Bl.a.: Wolfenstein-3D, Commander Keen (In Goodbye Galaxy), Arctic adventure, Secret Agent, Paganitzu og mange flere.
Pr. pakke med 10 superflotte VGA-spil kun kr. 100,–
☐ Super-spilpakke:
De bedste fra spilpakke 1 & 2 samt bl.a. Corncob-3d og Lazerchess.
21 spændende og flotte VGA-spil for kun kr. 175,–

Disketteformat: 3,5" ☐ 5,25" (1,2Mb) ☐
Forsendelse kr. 15,– ved forudbetaling eller kr. 47,– pr. efterkrav.
Vedlagt i check: ☐ Indsat på giro 7 98 98 14: ☐

Registrering af shareware
Vi registrerer gerne dine yndlingssharewareprogrammer for dig. Ring og hør hvor nemt, hurtigt og billigt.

☐ Ja – send mig straks en *GRATIS katalogdiskette* med masser af spændende programmer. (Også Windows og OS/2)

Navn: ____________
Adresse: ____________

Temwa Data ApS
Søndermarksvej 24B 7100 Vejle
Tlf: 75 72 12 22
Fax: 75 82 09 76

MAELSTROM

Det nye amerikanske softwarehus Epicenter Interactive har netop udgivet deres første spil. Vi har kigget med for at se om de holder, hvad de lover.

Det skorter nemlig ikke på løfterne. "A new form of entertainment" lyder de lettere prangende ord på forsiden af æsken, og de fortsætter på bagsiden: "Et superbt non-lineært gameplay, der foregår i et miljø med realistisk økonomi. Mere end 9 Megabyte fantastiske action sekvenser". Det er som om lov-prisningen ingen ende vil tage.

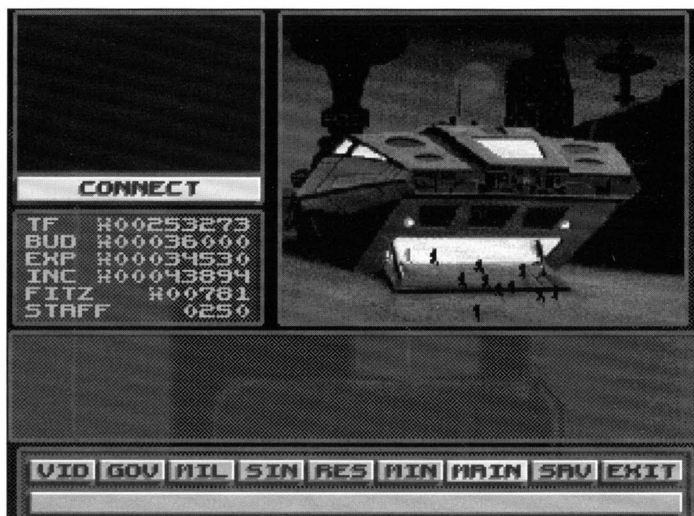
Ret skal dog være ret, for Maelstrom er faktisk ganske udmærket. Grafisk er spillet en blanding af vektorgrafik og bitmap, der går hånd i hånd på bedste vis, mens lyden dog ikke er himmelråbende fremragende. Med et lydkort (Adlib eller Soundblaster) stiger kvaliteten af lydsporet naturligvis, men det kan gøres bedre i dag.

Historien i Maelstrom er som følger: I begyndelsen var dine hensigter med planeten Harmony ikke helt fine i kanten. Fra kredsløbet om planeten oberverede du mulighederne for at tage kontrol med Harmony, men et pludseligt moralsk tilbagefald fik dig på andre tanker. Da du samtidig ragede uklar med dine tidligere venner - Syndikatet - besluttede du istedet at desertere og assistere Harmony i kampen mod syndikatets overmagt. Dine kvaliteter udi det militære går ikke upåagtet hen og du udnævnes således til Warlord. Som Warlord har du det operative ansvar for Harmony. Din opgave består i at forpurre syndikatets planer om at erobre Harmony og ændre galaksen til et nådesløst diktatur. Harmony's hær er lille, men ressourcerne er mangfoldige, og du kan bygge din succes på de omkringliggende planeters støtte.

Det er derfor nødvendigt at afbalancere økonomien fornuftigt i forhold til den militære opbygning, forskning og udvikling, minedrift og personale. Krig tærer som bekendt på de økonomiske ressourcer og det er derfor vigtigt at både udviklingen og produktionen kan følge med forbruget (det er måske det de mener med realistisk økonomi).

Du styrer alt fra dit kommandocenter, hvor du har mulighed for at snakke med bl.a. guvernøren, agenterne, og lederne af andre planeter, samle oplysninger om fjendtlige personager, hyre og fyre personale, uddelegere opgaver/-missioner, købe og sælge våben og andet udstyr, planlægge minedrift, kontrollere forskningen og meget mere. I sandhed et kommando-center.

Når dine folk, eller andre, vil have fat i dig, tikker en lille meddelelse ind på skærmen, hvorefter du klikker dig over på videofonen.



Maelstrom er fyldt med små animerede sekvenser.

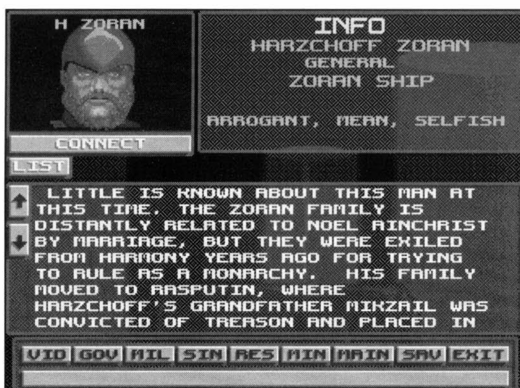
Her kan du så sludre med vedkommende, eller rettere sagt modtage beskeden. Maelstrom foregår i real-time, hvilket tager en del tid at vende sig til. Man skal ikke sidde og fumle alt for meget når telefonen ringer, for personen i den anden ende gider ikke at vente i al evighed. Det er nødvendigt, i alle spillets facetter, at reagere prompte på de informationer man modtager, for som Epicenter selv udtrykker det: "Maelstrom is not for the faint-hearted. When you lose - you die", og sådan må det nødvendigvis være.

Om Maelstrom er 'en ny form for underholdning' vil jeg lade stå usagt, og blot lade selve anmeldelsen kommentere dette. Hvis man synes om science-fiction, rumskibe og onde galakse-forbrydere kan man sikkert få lang tid til at gå med at spille Maelstrom. Sammenhængen mellem strategi, økonomi og action fungerer upåklageligt, men når man som jeg har det bedre med mere *jordiske* spil, bør man nok lige kigge en ekstra gang før man investerer i Maelstrom.❑

Robert Vanglo



Det gælder, som i det virkelige liv, om at holde styr på indtægter og udgifter.



Arrogant, ond og selvisk - Zoran er ikke en fjende man spøger med.

UPDATE

Amiga
Maelstrom skulle være på vej i en Amiga-version. Følg med på disse sider.

PC

Grafik:	83%
Lyd:	72%
Powerplay:	79%
Ram:	1 MB
Antal Disks:	4 HD
Harddisk:	13 MB
Udgiver:	Epicenter/ Empire
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundb.
Hastighed:	286 12MHz
Pris:	445,-
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf.: 3139 6366

HiScore: 79 %

Amiga CD32

Verdens vildeste spillecomputer!

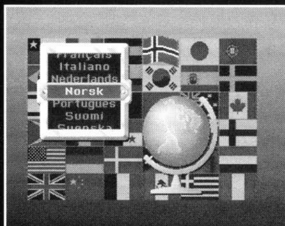
Nyhed! 32-bits spillecomputer med CD!

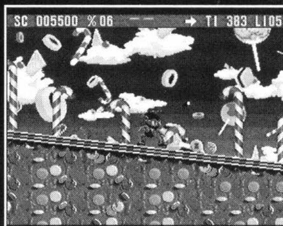
Amiga CD32 er spillecomputeren som gør konkurrenterne gammeldags og dyre. CD-afspilleren og den avancerede teknologi giver dig et stort udvalg af spil med fantastisk grafik, fed lyd og spænding, du aldrig før har oplevet. Amiga CD32 er mange gange hurtigere end andre spillecomputere og har muligheder, du ellers kun har drømt om. Og CD-teknologien gør spillene både bedre og mere økonomisk overkommelige end cartridge-baserede spil. Selvfølgelig kan du også afspille almindelige musik CD'er, og ved hjælp af et ekstra kort kan CD32 også vise video! Spil fremtidens spil i dag
- prøv Amiga CD32!

32bit

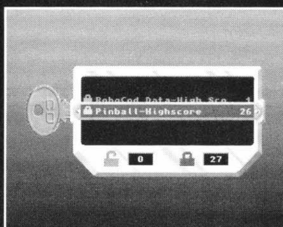
CD

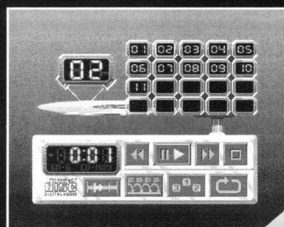












Hot news!

Efterårets store overraskelse inden for spillecomputere er utvivlsomt Amiga CD32! Med massevis af finesser, hurtig og farverig grafik, CD-ROM og et stort udvalg af spil er der ikke megen tvivl om, hvilken spillecomputer der bliver mest populær i fremtiden.

En stor fordel er, at spillene til CD32 koster mindre end spillene til andre spillecomputere. Det koster meget mindre at lave en CD-plade end at lave en cartridge til en Sega eller Nintendo, og prisen bliver derfor lavere. Så selv om en CD32 koster mere i indkøb, får du mere for pengene, hvis du har tænkt på at købe nogen spil. Og det har du vel? Du skal også huske, at en CD-plade rummer hundreder af gange flere data end en cartridge. Derfor bliver spillene også meget større og bedre, med mere musik, grafik og action. Der kommer også samle-CD'er, som indeholder mere end et spil - for ca. 300 kroner kan du f.eks. købe CD'en "Now that's what I call games!", som indeholder 100 spil! Amiga CD32 kan desuden bruges til at spille musik på, og ved hjælp af et såkaldt FMV-kort kan den spille CD-plader som indeholder video. Så hvis du vil, kan du bruge den til mere end bare spil!

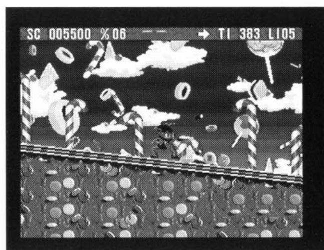
Amiga CD32 leveres komplet med to spil, Diggers og Oscar. Det første er et strategi/actionspil, som foregår på planeten Zarg. Du skal købe det nødvendige udstyr og sammensætte et hold minearbejdere, som skal kaste sig ud i konkurrencen om at dominere de 33 zoner på planeten. Mange forskellige farer lurer, og du skal være både hurtig på fingrene og tænke hurtigt, hvis det skal lykkes. Oscar er et spil, hvor du styrer Oscar rundt på forskellige scener, som er inspireret af forskellige filmindspilninger. Hastigheden er høj i dette spil, og grafikken er meget farverig og festlig.

Konklusionen er: Hold øjnene åbne, prøv Amiga CD32, og du finder hurtigt ud af, hvad der er bedst. Måske bliver CD32 årets julegavehit!

Oversigt over spil t

Her har vi lavet en liste over eksisterende og kommende spil til CD32. Du kan se dem hos din Amiga CD32-forhandler.

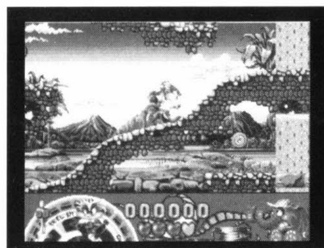
Diggers
I dette gigantiske action/strategispil skal du vise dine evner indenfor minedrift. *Millennium, sept. 93.*



Zool
Et platformspil om den frygtindgydende humørspreder Zool, en ninja fra den n'te dimension. *Gremlin Graphics, sept. 93.*



Pinball Fantasies
Utroligt godt flipperspil. Fire platforme med fantastisk grafik og fed lyd. En klassiker! *21st Century Entertainment, sept. 93.*



Oscar
Platformspil, hvor Oscar skal overvinde farer og samle point på seks platforme hentet fra forskellige filmindspilninger. Meget god grafik! *Microvalue Flair, sept. 93.*

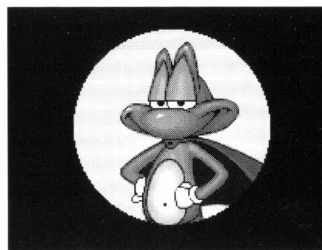
Alfred Chicken
Festligt platformspil om en lille kylling i en farlig verden. *Mindscape International, sept. 93*

D/generation
3-dimensionelt strategi/actionspil. *Mindscape International, sept. 93.*

Sleepwalker
Du er en hund, og opgaven er at passe på ejeren, når han går i søvne. *Ocean Software, sept. 93.*

F17 Challenge
Spændende flysimulator. *Team 17, okt. 93.*

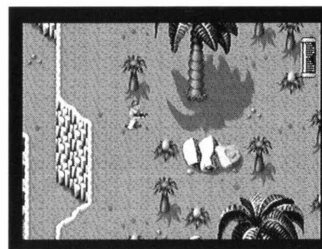
Project X
Et af de bedste "Shoot-em-up"-spil til CD32, med mange niveauer, fed lyd og god grafik. *Team 17, okt. 93.*



Qwak
Et af de bedste platformspil til Amiga, hvor du spiller en prins, som er blevet forvandlet til en frø. *Team 17, okt. 93*

Legend of Sorasil
Opfølgeren til Hero Quest. En blanding af rolle spil og action. *Gremlin Graphics, okt. 93.*

Sensible Soccer
Tidernes bedste fodboldspil. *Renegade, okt. 93.*



Jurassic Park
Dette spil er baseret på Steven Spielbergs film af samme navn. *Ocean, okt. 93.*

Surf Ninjas
Du skal surfe og slås i Californien. Baseret på filmen af samme navn. Flair, okt. 93.

Deep Call
ICE, okt. 93

Composer Quest
Virtual Entertainment, okt. 93

Elite 2
Action/strategispil med 3-dimensionel vektorgrafik. *Gametek, dato ikke fastsat.*

James Pond 3
Hæsblæsende og farverigt platformspil, hvor du har rollen som hemmelig agent. *Millennium, nov. 93.*

Lotus Turbo Trilogy
En samling af tre klassiske bilspil med god 3-dimensional grafik og mulighed for to spillere. *Gremlin Graphics, nov. 93*

Litil Divil
Gremlin Graphics, nov. 93.

Utopia 2
Gremlin Graphics, nov. 93

Amiga CD Am. Football
Commodore, nov. 93.

Defender of the Crown 2
Action/strategispil med fantastisk lyd og meget god grafik. *Commodore, nov. 93.*

Liberation
Rollespil med meget god grafik. *Mindscape International, nov. 93.*

Donk
Platformspil om en mutant samuraj-and og hans strabadser. *Supervision, nov. 93.*

Overkill/Chaos
Et shoot-em-up"-spil inspireret af klassikeren Defender. *Mindscape Internationsl, nov. 93.*

Whales Voyage
Omfattende rollespil. *Flair, nov. 93.*

Guinness Disk of Records II
En CD-version af den verdensberømte bog - med tekst, billeder og lyd!. *Commodore, nov. 93.*

K240
Opfølgeren til Utopia, *Gremlin Graphics, nov. 93.*

Gulp
ICE, nov. 93.

Total Carnage
ICE, nov. 93.

Inferno
Et hurtigt og actionpræget spil med detaljeret 3-dimensional grafik. *Ocean Software, nov. 93.*

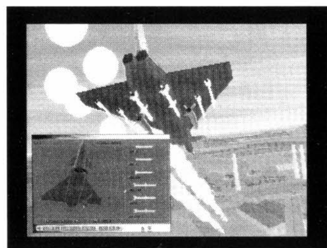
Ryder Golf Cup
Golfspil med meget action og god grafik. *Ocean, nov. 93.*

Zool 2
Opfølgeren til klassikeren Zool, et platformspil om en lille ninja fra den n'te dimension! *Gremlin Graphics, nov. 93.*

il CD32

Genesis
Et gigantisk eventyrspil som bl.a. inderholder flere videosekvenser. *Flair, dec. 93.*

European Champ. Football
Fodboldspil. *Ocean Software, dec.* 93.



T.F.X.
Meget god flysimulator med 3-dimensional grafik og over 200 opgaver! *Ocean Software, dec. 93.*

TV Sports
Mindscape Internationsl, dec. 93.

Bubble & Squeak
Audiogenic, dec. 93.

Exile
Audiogenic, dec. 93.

CDTV-titler

Det er mange CDTV-titler, som fungerer uden problemer på CD32. Ikke kun spil, men også pædagogiske programmer, opslagsværker og andre spændende titler. Her er en liste over de mest aktuelle.

Battlestorm
Caplex
Cinderella: The Orginal Fairy Tale
Classic Board Games
Connoisseur: Fine Arts
Fantastic Voyage
Global Chaos
Heather Hits Her First Home Run
NASA The 25th Year....
Lemmings
Long Hard Day at the Ranch
Moving Gives Me a Stomach Ache
Mud Puddle
Musicolor
North Polar Expedition
Paper Bag Princess
Prehistorik
Scary Poems For Rotten Kids
Sim City
Stamps of France & Monaco
The Case of The Cautious Condor
The Tale of Benjamin Bunny
The Tale of Peter Rabbit
Thomas' Snowsuit
Timetable: Business & Politics
Timetable: Science & Inovation
Trivial Pursuit

Microcosm
3-dimensional "shoot-em-up"-spil med fantastisk grafik. Musikken er komponeret af Rick Wakeman (spiller keyboard i Yes). *Psygnosis, dec. 93.*

Chaos engine
Ekstremt godt "shoot-em-up"-spil med mulighed for to spillere samtidigt. *Renegade, dec. 93.*

Morph
Millennium, dec. 93.

Soccer Kid
Platformspil, hvor du er en lille dreng, som ved hjælp af en fodbold skal bevæge sig rundt omkring på flere forskellige platforme. *Krisalis, jan. 94.*

Sabre Team
Lav en gruppe på 4 kommandosoldater og løs vanskelige opgaver. En blanding af action og strategi. *Krisalis, jan. 94.*

No Second Prize
Futuristisk motorcykelspil med 3-dimensional grafik. *Thallion, jan. 94.*

Lionheart
Du er en tyv, som skal skaffe en juvel, som er blevet stjålet fra kongen, tilbage. Meget god grafik og mange bonus-platforme. *Thallion, jan. 94.*

World Class Cricket
Audiogenic, 1. kvartal 94.

Reuinion
Grandslam, 1. kvartal 94.

1869
Et strategispil, hvor du er skibsredder i 1800-tallet. Du skal købe og sælge varer, og helst blive rig. *Flair, 1. kvartal 94*

Golden Collection
En samling af flere spil! *Flair, 1. kvartal 94.*

Manchester United
Fodboldspil. *Krisalis, marts 94.*

Rise of the Robots
Du skal slå et oprør i en robotfabrik ned. Meget flot 3-dimensional grafik! *Mirage, april 94.*

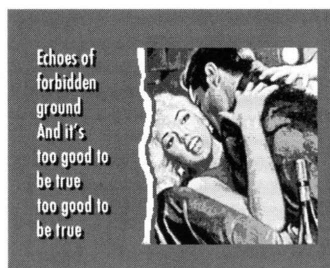
England World Cup '94
Fodboldspil. *Grandslam, maj 94.*

Kick Off 3
Berømt og berygtet fodboldspil. *Anco, maj 94.*

Musik & video

CD+G

Der findes en del tilsyneladende almindelige musik-CD'er, som ud over musikken også indeholder tekst og billeder, som kan vises af enkelte, avancerede CD-afspillere. Dem tilhører Amiga CD32 selvfølgelig. CD'erne er mærket CD+G.



Her har du en liste over nogen af de tilgængelige plader.

Alphaville	Breathtaking Blue
Frozen Ghost	Niec Place to Visit
Lou Reed	New York
Anita Baker	Rapture
Simply Red	Picture Book
10.000 maniacs	Blind Man's Zoo
Ella Fitzgerald	Get Ready
Gram Parsons	Greivous Angel
Little Feat	Represent. the...
Fleetwood Mac	Behind the Mask
Flamin' Groovies	-
Emmylou Harris	Pieces of the Sky
Jimi Hendrix	Smash Hits
Inform. Society	-
Chris Isaak	Silvertone
Little Feat	Hoy Boy
Van Dyke Parks	Tokyo Rose
Bonnie Riatt	Green Light
Woodie Gunthrie	-
Mozart/Salieri	2 One-Act Operas
Carmina Burana	-
Beethoven/Liszt	9th Symph, piano
Mendelsohn	3rd & 4th Symph.
Placido Domingo	Balcante Domingo
Bach	St. Matthew's Pas.
Schuman	Kindreszenen
Mozart	Abd. from Serg...
Honeymoon Suite	Racing After M..
Talking Heads	Naked
Phoebe Snow	-
Donna Summer	Another Place and time

Der kommer løbende nye CD'er med CD+G, og så vidt der er plads til det, vil vi opdatere denne liste i kommende udgaver af denne oversigt over spil.

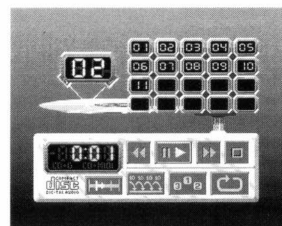
CD-Video

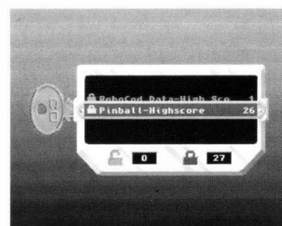
For nogen få måneder siden blev alle de "store" i elektronikbranchen enige om en standard for video på CD'ere. Ved hjælp af avanceret teknologi er det nu muligt at komprimere 74 minutter med digital video af god kvalitet (plus stereolyd) på en almindelig CD. Alle de store filmselskaber begynder nu at udgive film i dette format, og også gamle klassikere som f.eks. Star Wars.

Amiga CD32 kan udvides med et kort, som støtter denne standard! Hvis du sætter et såkaldt Full Motion Video-kort i din Amiga CD32, kan du se disse film. Der er mange fordele ved CD-video frem for almindelige videokassetter. Da filmene ligger på en CD, bliver de ikke slidt men vil altid være i lige god kvalitet. Spoling er også en saga blot - du kan søge næsten lige så hurtigt som på en almindelig musik-CD! CD'erne er desuden lettere at producere end en kassette, og de optager mindre plads på hylderne.

Kort sagt - CD-Video vil revolutionere videobranchen på samme måde, som CD'erne revolusionerede musikbranchen!







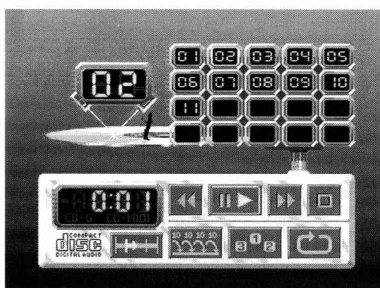
Amiga CD^{32}

Spillecomputeren som giver dig muligheder, du aldrig før har haft!

Amiga CD32 er sidste nyt inden for spillecomputere, og den er så fænomenal, at du simpelthen bliver nødt til at prøve den! Den er baseret på samme teknologi som den populære Amiga 1200 computer. Men med en række udvidelser og forbedringer. Et vigtigt element er den hurtige CD-afspiller, som er bygget ind i kabinettet. På en CD-plade er der plads til utroligt mange data, og denne fordel gør, at spillene til CD32 er meget større, hurtigere og bedre end det, du har set tidligere.
Grafikken er også meget bedre end hos konkurrenterne - med højere hastighed, skarpere billeder, finere detaljer og flere farver, end du tidligere har set. Amiga CD32 kan vise over 250.000 farver på skærmen samtidigt, fra en palet på 16,8 millioner farver! Dette giver billeder af fotografisk kvalitet, og grafikken er så hurtig, at Amiga CD32 let kan vise animationer og videosekvenser. Spillene får ekstra fart og dybde, fordi du selv har mulighed for at udregne 3-dimensionale figurer.



Selvfølgelig åbner brugen af CD-teknologi også op for langt bedre lyd på spillene. CD32 kan afspille musik og lydeffekter i CD-kvalitet i stereo, men maskinen er udstyret med fire lydkanaler, som også kan bruges til endnu flere effekter og endnu mere musik. Prøv bare at koble den til stereoanlægget, så finder du ud af, hvad vi mener!



Amiga CD32 kan også bruges som en helt almindelig CD-afspiller. Joypadden (betjeningsenheden) bruges til at starte, stoppe og spole med, og på fjernsynsskærmen kan du også få et udvidet kontrolpanel frem med mange spændende muligheder. En del CD-plader indeholder desuden Grafik (CD+G), og disse plader kan CD32 også afspille.
Ved hjælp af et såkaldt FMV-kort kan Amiga CD32 også vise videofilm i formatet Video-CD. Dette er videofilm med god teknisk kvalitet og stereolyd, og de store filmselskaber vil i løbet af efteråret komme med mange film i dette format.

Så hvad venter du på? Prøv en Amiga CD32 i dag, og du vil blive overbevist om, at fremtiden - inden for spillecomputere - forlængst er begyndt.

Glem alt hvad du ved om spillecomputere. Gør dig klar til at opleve Amiga CD32. Super grafik, fed lyd og rå kraft. - kan DU tæmme den?



Tal og tørre fakta om Amiga CD32

CPU
Motorola 68EC020, 32-bit mikroprocessor
14 MHz clock hastighed

Hukommelse
2 Mb, 32-bit Chip RAM
1 Mb system ROM, indeholder det komplette AmigaDOS realtime, multitasking operativ-system

Drev
CD-ROM, dobbelt hastighed, monteret i låget

Grafik mode
AGA (Advanced Graphics Architecture) kredsene supporterer:
- 256.000 skærmfarver fra en palet på 16,8 mill. farver
- Opløsninger op til 800 x 600
- Otte 64-bit sprites
- To grafik accelerator co-processorer

Video display
- S-Video for TV
- PAL og NTSC composite video monitor eller TV
- PAL og NTSC RF modulator output for TV

Audio
- Fire-kanals stereolyd
- 8-bit digital/analog convertere
- 16-bit audio CD stereo, 44.1 KHz
- Stik for hovedtelefon med glidende volumen kontrol

Tilslutningsmuligheder
- Joypad med 11 betjeningsknapper
- To joypad-/joystick-/museporte
- High speed hjælpe-stik/udvendigt stik til tastatur, virtual reality handske, etc.
- Udvidelsesstik til Amiga CD32 full motion video modul

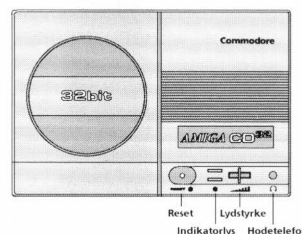
Supporterede CD typer
Amiga CD32, Audio CD, CD + G, CDTV

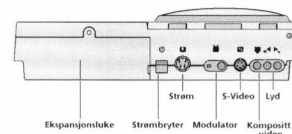
Strømforbrug
Ekstern strømforsyning, 22 W

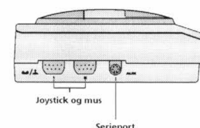
Mål
21,2 cm dyb x 31,1 cm bred x 8,1 cm høj

Vægt

System enhed:	1,44 kg
Strømforsyning:	1,53 kg







TA KONTAKT MED DIN FORHANDLER



Commodore

Atlantis Design / Trykk & Reklame, Bodø

LEG & LOTTO

LOTTOPROGRAM TIL PC

Leg og Hobby har udgivet et lille lotto-program til PC og ordet LILLE må siges at være dækkende i beskrivelsen af programmets kunnen.

Programmet er istand til at genere lottorækker udfra dine valgte tal, dvs. vil du spille reducerede rækker kan du f.eks. indtaste 20 tal, som du gerne vil have på kuponen og bede programmet genere et ønsket antal rækker ud fra disse tal. Der er også mulighed for at få programmet til at genere tilfældige rækker. Problemet er blot, at de reducerede rækker man konstruerer ikke nødvendigvis er kompatible med de reducerede systemer som Dansk Tipstjeneste går ud fra, og d.v.s. at man selv skal udskrive ALLE de rækker, som programmet konstruerer (hvilket hurtigt bliver trættende!! tro mig!!).

Én god ting ved dette program er imidlertid muligheden for at tjekke for gevinst blandt sine rækker. Det foregår ved at man indtaster gevinsterne for den enkelte uge, programmet undersøger så alle dine rækker og regner den samlede gevinst ud, men det forudsætter jo desværre at man har brugt programmet til at lave sine rækker med (hvilket er tvivlsomt, medmindre man altså HAR lyst til at skrive sine 400 rækker ud i hånden).

Det må nok konstateres, at det er tvivlsomt om programmøren har nogensomhelst anelse om hvad det vil sige at spille matematiske eller reducerede systemer, og programmet ligner mest af alt en opgave i datalogi på HF (enkeltfag!!). Det smarte ved at spille matematiske og reducerede systemer er jo netop at man slipper for at skulle skrive over hundrede rækker i hånden.

PC OG C-64 PROGRAMMER

RING ELLER SKRIV

VIKING LOTTO

LOTTO

Begge programmer leveres på 3,5" disketter, 720KB. Pris pr. prg. kr. 198.00 excl. forsendelse.

* Dansk vejledning
* Udskrift på A4 ark
* Du kan gemme og hente dine lotto-rækker fra disk
* Lotto system med af dig udvalgte lottotal.
* Key kupon, hvor du kan afskrive de enkelte rækker
* Directory funktion på diskette
* Gevinst søgning, med gevinst oversigt
* Udskrift på skærmen af dine lotto-rækker
* Install, klarer installation af programmet på harddisk
* Lad din PC'er spille med i jagten på din lotto million!
* System, VGA, Code page (850), IBM Graphics printer samt iøvrigt andre kompatible systemer

Leg og Hobby

Jernbanegade 42 . 9460 Brovst

Telefon 98 23 10 98

Som du sikkert har opdaget er jeg ikke ovenud begejstret for Lotto-programmet. Det er ganske enkelt mangelfuldt og utilstrækkeligt, og det er en smule svært at se programmets berettigelse.❑

Thomas Henriksen

Danmarks største udvalg af undeholdningssoftware til IBM PC
Vi har over 500 forskellige titler på lager, på enten 3½" eller CD-ROM!

Lydkort:	
ATI Stereo F/X	1295,00
Gravis Ultra Sound	1795,00
SoundBlaster 16	1995,00
Bøger:	
Hintbøger	fra 75,00
A-Train Guide	198,00
Civilization Guide	198,00
Dynamix Great War Planes	198,00
Falcon 3.0 Combat	198,00
Prince of Percia I & II	198,00
Quest for Clues I - VI ... pr. stk.	198,00
Railroad Tycoon Guide	149,00

Alm. software		CD-ROM	
Civilization	249,00	Day of the Tentacle: Maniac Mansion II	449,00
Grand Prix Formula One	249,00	Facination	495,00
Kyrandia II: Hands of Fate	395,00	King´s Quest V	298,00
Lands of Lore	395,00	Loom	198,00
Masters of Orion	495,00	Mad Dog McGree	449,00
Railroad Tycoon	198,00	Mixed up mother Goose	298,00
Railroad Tycoon DeLuxe	449,00	Monkey Island I	249,00
Silent Service II	198,00	Space Quest IV	298,00
Simon the Sorcerer	395,00	The 7´th Guest	495,00
Task Force 1942	249,00	Willy Beamish	298,00

Alle priser er incl. moms. Angående spilbare demoer, og opgraderinger, RING!
For prisliste, send frankeret svarkuvert, incl. 1 stk. formatteret 3½" HD diskette.

Også postordre, forsendelsesgebyr indland kun 30,00 uanset ordrestørrelse. Alle ordre inden kl. 15.00, på lagervarer, sendes samme dag. Der tages forbehold for trykfejl, og prisændringer som følge af kurssving.

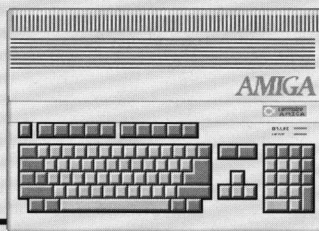
TLF: 33 12 24 40 FAX: 33 12 82 72
BBS: 33 14 59 14

Øster Søgade 34
1357 København K



Åbningstider: Hverdage fra 12.00 til 18.00 Lørdage fra 10.00 til 14.00

PD Online



Karsten Bo Malten

Velkommen til PD-Online - sektionen hvor du kan læse om udvalgte Public Domain og ShareWare programmer!
Nogle numre tilbage fortalte jeg lidt om et sygt program, hvis eneste formål her i livet var, at sørge for at det absolut intet lavede - programmet *Don't*. Af samme pose gravede jeg programmet *Mousometer* frem. Til syneladende påvirker den lange skole-ferie folk - i hvertfald har en tysker kreeret dette temmeligt ubrugelige program, Mousometer, der måler hvor mange kilometer i timen din mus drøner over mousepad'en og hvor mange km. den tilbagelægger. Tilsyneladende måler den ret præcist, men der er nok ikke nogen, der har tænkt sig at måle det efter. Apropos mus, så kan man også finde direkte irriterende software i programmet *DunkenMouse*, der får ens pointer til at té sig som havde man indtaget en overdosis alkohol - og iøvrigt umuliggør brug af tegneprogrammer, der bruger musen! Da vi i dette nummer anmelder hele Shareware-serien fra Diamond Data finder du ikke noget PD eller Shareware til PC i denne måneds PD-Online, men jeg lover at PC'en vil være tilbage igen i næste nummer.

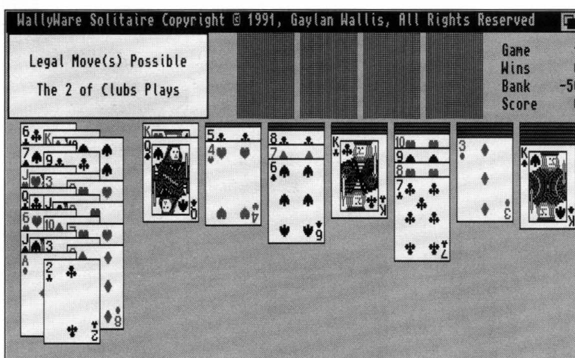
Vi har p.t. stoppet med udgivelsen af nye PD-Online disketter, men du kan dog stadig bestille de 'gamle' Amiga-disketter fra Fokus Data 2-11, ved at indbetale Kr. 25,- pr. diskette på giro til: **Gironr. 3 93 04 08**

Dansk Medie Hus I/S • Hillerødgade 81-83 • 2200 København N

Husk at skrive hvilke disketter, du ønsker tilsendt samt afsender på giroblanketten.

Klondike v1.8

Klondike, Solitaire, ChinaMan, Demon Patience eller Fascination hedder dette spil, ifølge dets forfatter, Gaylan Wallis. Kært barn har mange navne, som man siger, og en sand korthaj må Gaylan være når han kender alle disse navne på spillet (jeg plejer imidlertid at kalde det for 7-kabale. Windows 3.1 DK-brugere vil kunne nikke genkendende til dette navn). Ihvertfald er han blevet træt af et bestemt regelsæt til spillet, kaldet Hoyle's. Ifølge Gaylan er de fleste 7-kabale spil til Amiga, programmeret til at spille efter Hoyle's regler, hvilket han ikke bryder sig om. Derfor har han kreeret dette spil, der er i stand til at spille med eller uden forskellige regler. Iøvrigt kan man slå en *sudden-death* modus til, der afslutter spillet hvis man glemmer et træk - altså hvis man undlader af flytte et kort, selvom man kunne.



Alternativt kan man sætte *near-death* modus til, der ikke afslutter spillet ved ufordelagtige træk, men blot stopper det midlertidigt og informerer spilleren om, at vedkommende kunne have lavet et bedre træk!

Den bestemte 'near-death' mode fortæller dig, hvis du laver et dumt træk!

Det største problem ved spillet er imidlertid *ikke* at vinde når man bruger bestemte regelsæt. Dette er ikke programmet's skyld, men snarere tåbelige regler man faktisk spiller med, når man spiller med rigtige kort. Sætter man det korrekte op, er der dog betydeligt mere udfordring i det. Man kan hurtigt komme til, at tilbringe mange timer med dette spil - det fænger ganske godt.❏

Amiga

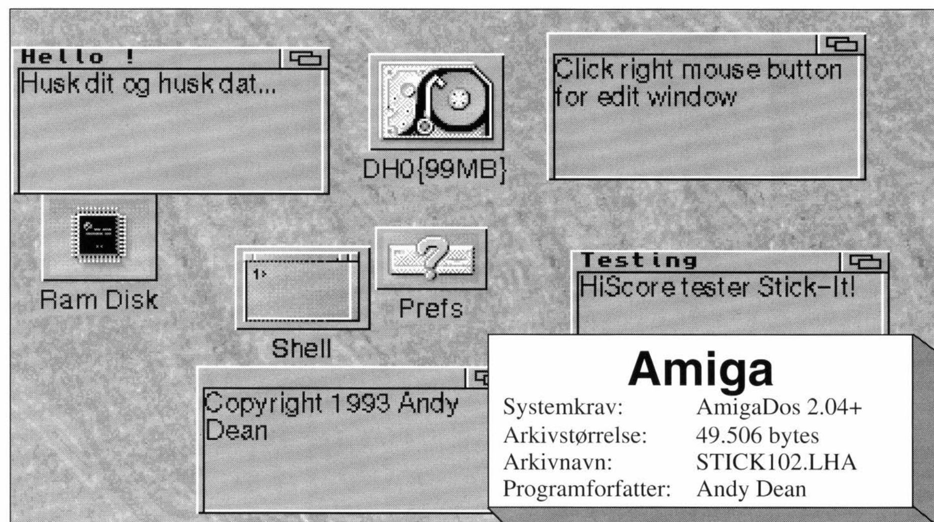
Systemkrav:	Workbench 1.3+
Arkivstørrelse:	44.369 bytes
Arkivnavn:	SOLITAIRE.LHA
Programforfatter:	Gaylan Wallis

Stick-It v1.02

Hvem kender ikke de selvklæbende gule huske-sedler, Post-It? Stick-It er narturligvis Post-it's computoriserede pendant. Sedlerne består meget simpelt i små standard WB-vinduer med en titel og en tekst - ikke noget fancy! Stick-It sedlerne dukker op, hver gang maskinen re-booter, hvilket måske ikke er den smarteste løsning, hvis man ikke tænder maskinen mindst en gang dagligt eller omvendt aldrig slukker den. Sidstnævnt problem elimineres dog ved Amiga'ens evindelige crashes - så skulle crashes og Guru'erne altså bruges til noget alligevel!

Stick-It konfigureres via et pænt GUI (Graphic User Interface) - man klikker med højre musetast på et af vinduerne, hvorefter en lille konfigurationsskærm dukker op. Når man har læst sedlerne klikker man dem væk og de dukker først op ved næste re-boot eller hvis man starter programmet manuelt.

Kort sagt er Stick-It til dem, der gerne vil have Amiga'en til at lave alt fra kaffe om morgenen til at styre det elektriske tog. Selvom jeg forsøgte mig med Stick-It et stykke tid, fandt jeg de gamle Post-It mærkater mere praktiske alligevel - og sædvanligvis hurtigere at arbejde med! Det papirløse samfund er stadigt ude i fremtiden.❏



Amiga

Systemkrav:	AmigaDos 2.04+
Arkivstørrelse:	49.506 bytes
Arkivnavn:	STICK102.LHA
Programforfatter:	Andy Dean

Disse små vinduer dukker op ved reboot. Det er smartest at placere selve programmet i WBstartup.

Enforcer v37.55

Det vil sikkert interessere programmerings-folket, at debugging-værktøjet Enforcer, nu er frigivet i en ny avanceret udgave som Public Domain. Specielt for denne version er, at den udelukkende er programmeret til at benytte 68030 og 040 processormiljø'er med MMU - og 68020, hvis man har 68851 MMU implementeret (alle 68020'ere har denne option, men ganske få bruger den).

Kort sagt er Enforcer et værktøj til, at finde illegale *memory accesses* - altså til at holde øje med om et program udnytter hukommelses-adressering korrekt. En illegal adressering kunne f.eks forekomme ved, at et program forsøger at adressere i den første *page*, som er forbeholdt systemet selv - en page er et segment af hukommelsen, typisk mellem 16 bytes og 4 Kbytes. Når Enforcer finder et sådant illegalt forsøg på adressering, kaldes dette for et Enforcer-hit og programmet rapporterer tilbage med beskrivelse af hvad der skete, hvad det skyldtes, om det var en instruktionsfejl, en bus-fejl (hvis en adresse er legal ifølge systemets liste over legalt adresserings-område, men det fysisk ikke kan lade sig gøre) og en række andre oplysninger der muligør, at man som koder kan rette sit program så man sikrer, at maskinen ikke finder på at gå ned p.g.a. sjusk med addressering.

Et umiddelbart problem kommer naturligvis hvis ens debugger i sig selv giver Enforcer-hits! Michael Sinz giver en længere måde at sikre sig, at ens egen debugger ikke gør det og giver sågar tips til kodere af debuggere(!). Iøvrigt indeholder pakken nogle enkelte småværktøjer til brug for det daglige arbejde med Enforcer.

Mange programmører, professionelle såvel som amatører, betragter Enforcer som et uundværligt værktøj til testformål, hvorfor det er rart at se det som Public Domain. Dog har denne version af Enforcer den rent lovmæssige begrænsning at kommercielle foretagener ikke må benytte programmet - softwarehuse og andre må altså købe den officielle version fra Commodore!❑

Amiga

Systemkrav:	68020 med 68851 MMU, 68030 eller 68040
Arkivstørrelse:	67.267 bytes
Arkivnavn:	ENFO3755.LHA
Programforfatter:	Michael Sinz

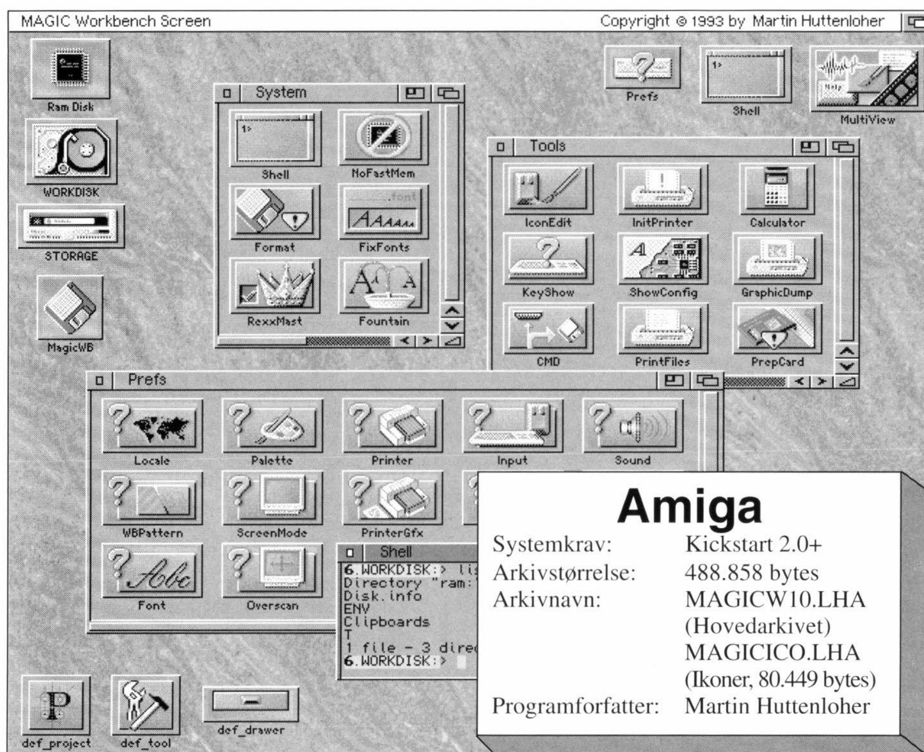
MagicWB 1.0

Commodore's System 2.x pakke er ikke ny mere og selvom den stadig er moderne og behagelig at arbejde i, har dens alder givet anledning til at sætte idérige programmører til at udvikle forskellige overbygninger til f.eks WorkBenchen. Det er set før: MagicWB v1.0 erstatter og pynter på WorkBenchens udseende, specielt med hensyn til ikonerne - men alligevel adskiller den sig i mængden, idet MagicWB pakken er meget gennemført.

Programmets entusiastiske forfatter, Martin Huttenloher, er selv meget imponeret over sit værk, men selvom den iøvrigt omfattende dokumentation afspejler dette i et irriterende omfang, må jeg indrømme at den nye WorkBench taler for sig selv: Det er virkeligt et pænt stykke arbejde. For at gøre den nye grafiske brugerflade komplet, indholder MagicWB-pakken desuden 40 baggrunde - disse er ganske vist tiltænkt WorkBench 3.x brugere, men med programpakken NickPrefs (af Nicola Salmoria) der indeholder en række nye prefs-programmer, bl.a. til at implementere forskellige baggrunde i IFF-format, er det muligt også for Kickstart 2.x brugere at have en af de imponerende baggrunde med. NickPrefs er naturligvis med i pakken.

Hvis man ikke er sikker på, at MagicWB er det rigtige valg, brænder programmet ikke broerne efter sig - man kan meget hurtigt få sin gamle WorkBench tilbage, hvis man har taget de rigtige sikkerhedsforanstaltninger - dokumentationen forklarer grundigt hvordan. Kan man lide resultatet er der inkluderet et program til, at erstatte alle eksisterende ikoner i andre skuffer og diske. Alle systemikoner bliver automatisk erstattet og der er også nye ikoner til f.eks *read.me* filer.

Allieret med de andre *magiske* programmer, Magic File Requesters og Magic Menu, har jeg som WorkBench 2.1 bruger skabt mig et helt nyt grafisk miljø at arbejde i. Det lægger ganske vist beslag på en pæn portion RAM, idet MFR og MM ligger resident i hukommelsen og MagicWB kræver en høj opløsning samt mindst 8 farver på WorkBenchen og implicit også en del RAM - men det er det værd. Iøvrigt har forfatteren netop sendt en ny pakke med diverse ikoner til forskellige programmer ud.❑



Amiga

Systemkrav:	Kickstart 2.0+
Arkivstørrelse:	488.858 bytes
Arkivnavn:	MAGICW10.LHA (Hovedarkivet) MAGICICO.LHA (Ikoner, 80.449 bytes)
Programforfatter:	Martin Huttenloher

Så pæn kan din WorkBench-skærm faktisk blive, hvis du benytter MagicWB og har WorkBench 2.0 eller højere!

Få samlingen før din bedstemor - KUN 25 kr./stk.

Fokus Data nr. 1
UDSOLGT
Fokus Data nr. 3
Fokus Data nr. 4
Fokus Data nr. 5
Fokus Data nr. 6
UDSOLGT
UDSOLGT
UDSOLGT
Fokus Data nr. 10
Fokus Data nr. 11
HiScore nr. 1
HiScore PRO nr. 1

Indbetal 25 kr. pr. magasin på postgiro nr. 393 0408 og modtag din ordre med posten.

NB: Regn med 3 ugers leveringstid.

-->HARD JOY PD <--

Public Domain / Shareware programmer til din Amiga...

HARD JOY PD - Dronningensgade 23 - 5000 ODENSE C

SPIL

WIBBLE WORLD GIDDY -- Det meget roste spil om GIDDY med de abnormt store hænder!!! Råflot og utroligt velspillende, nærmest kommerciel kvalitet!
POPEYE -- Genial C64-konvertering fra Bignonia. Saml Olivias hjerter, og bank Brutus når du har spist din spinat!!
PACMAN DELUXE -- Velnok det bedste Pacman spil ever, med masser af levels og bonus'er, farver, hastighed, gameplay.. Alt det man forventer af et Pacman-spil og mere til.
LCD DREAMS -- 4 af de gamle BIP-spil konverteret til Amiga!! Det drejer sig om Oil Panic, Parachute, Octopus og Fire Attack! Ren nostalgi for kendere!
SERIOUS BACKGAMMON -- Meget pro backgammon spil
BOULDERDASH MEGA COLLECTION -- Mega samling af de gamle C64- Boulderdash baner og sprites! NB! Kører desværre kun på A500.
MR. MEN OLYMPICS (2 disks) -- Nyt sports-spil med de engang så kendte figurer fra OTA morgenmad, du ved nok, fætter klog, stærk, smart, hurtig etc. Her optræder de i alle de olympiske discipliner!! Meget underholdende!
ALIEN BASH -- eller "Rum-Amøbernes Hævn"...! Meget pro og tilpas hjerneskadeligt!
AMOEBA STRIP (2 disks) -- Tro det eller la'vær, det her er et 5- på-stribe Strip-spil, hvor du ved at banke computeren (det er ikke let, kan dog lade sig gøre med hjerne), kan se nydelige digitaliserede billeder af piger...(!)
BRAINBOW -- Et spil for dig der har hjerne, men savner den stille udfordring! Godt udtænkt puzzle-spil!
DIPLOMACY -- Det velkendte brætspil på din Amiga! Uhyre gennemarbejdet, afsæt de regnfulde vinter-aftenerne til det her spil! Og bliv ved, indtil du har snøret alle dine modstandere, der hver især styrer en europæisk stormagt. Taktik, omtanke og snuhed er påkrævede egenskaber i det her mega-spil!
DUNGEON FLIPPER -- Latterlig grafik, upræcis sprite detection, uforudsigelig boldføring, mærkeligt bonus-system, hvad gør det, når bare man (med en tilpas dårlig smag) kan lide at spille dette spil?
FLASCHBIER -- Meget morsomt spil! Om en mand på jagt efter sin bedste ven! Pilsneren! Meget veludtænkte puzzles og perfekt gameplay.
THE HOLY GRAIL -- Spændende tekst-adventure. Kom ikke og sig at tekst-eventyret er dødt! Det lever i bedste velgående! Udmærket parser, og meget levende beskrivelser.
LIFE AFTER DEATH -- Tekst-eventyr af meget høj kvalitet.
TRUCKIN' ON (2 disks) -- Gennemarbejdet strategisk/managing spil, fragt varer med lastvogn 'way across the US of A'! Tjen dine penge på den hårde måde!
AZTEC CHALLENGE -- Det velkendte C64-spil nu på din Amiga! Om inka-sønnen der må gå så gruelig meget ondt igennem. Perfekt konvertering fra Bignonia.
BOX ADVENTURE -- Eventyr fra manden bag "Life After Death", og velnok et af de aller-bedste PD tekst-adventures i lange tider. Kan du lide at fordybe dig i et spændende tekst-eventyr, så må du ikke gå glip af det her. Det er mega.
BLOADRUNNER -- Det gamle Lode Runner i en fejlfri udgave. Saml alle guldkornene og fang de små onde mænd i dine huller! En perle af et spil!
FATAL MISSION 2 -- Nyt spil der minder mig om gamle tiders Lightforce og Flying Shark, kan nok beskrives som et cross mellem de to.
AIRPORT -- Oplev en flyveleders frustrationer!!!
SUPER TWINTRIS -- Savner du et rigtig godt tetris-spil, eller trænger du bare til en portion abstrakt afslapning, så led ikke længere. Super Twintris er efter min mening et af de bedste spil der overhovedet er lavet, og enhver Amiga-ejer med respekt for sig selv bør have det i sin samling. På disk'en ligger desuden Welltrix og et par gode puzzle-spil. BEAT IT!
TRAX #1 -- Spilsamling fra TRAX, der siger spar to! Indeholder Frantic Freddie (genialt spil fra Bignonia), Cracker (mastermind), Amoeba Invaders (Space Invaders), Cave Runner (Suveræn Boulderdash klon), samt UNSENSIBLE SOCCER, meget morsomt preview af det kommercielle spil, med topkampen mellem Æblerne United og FC Appelsinerne!

FÅ VORES OMFATTENDE KATALOG-DISK!

med beskrivelser af mega-mange PD/Shareware programmer af ALLE slags! Send 2 frimærker eller en frankeret svar-kuvert!

UTILITIES

V-MORPH 2.3-- Vildt imponerende PD morphing! Og for dig som ikke ved hvad morphing er, så kan jeg fortælle at det er den teknik som får et billede til på magisk vis at fade over i et andet, brugt meget effektivt i Michael Jacksons video "Black & White", og i mange demoer til Amiga'en. Meget overbevisende visuelle effekter!!
100 PRINTER DRIVERS -- As it says...
SID 2 + MULTIDOS -- Det bedste fil/disk-management utility SID, med Multidos installeret, så du dermed kan læse og skrive MS-DOS disks. Gør fil-kopiering og oprydning på disketterne til en leg!!
RELOKICK1.3 -- Smart lille program som får din A600/A1200 til at opføre sig som en kickstart 1.3 maskine, der dermed kan få din computer til at køre ellers inkompatible programmer.
TDM SLIDESHOW GENERATOR -- Lav dine egne slideshows, kvit og smertefrit!
TEXT PLUS 3.0EN -- Et af de bedste PD tekstbehandlings-programmer. Men der findes mange gode, check katalog-disk'en.
AMIGAFOX DTP -- Desktop Publishing!! Hæderligt program der gør det muligt med et begrænset budget at lave DTP på din Amiga.
EDWORD PRO -- Nyt og aldeles udbygget tekstbehandlings-program, bl.a. med mulighed for op til 15 dokumenter samtidig i hukommelsen, definition af makro'er, og meget andet som du ikke finder hver dag i et PD-tekstbehandlings-program.
BBASE 2 -- Lettilgængelig og anbefalet database-program, der meget hurtigt og nemt sætter en fiks base op.
CREATE ADVENTURE GAMES -- Lav dine egne eventyr-spil! Minder meget om det gamle "Graphic Adventure Creator" fra C64.
HOW TO GET BY WITHOUT A SAMPLER -- Samling af utils der gør det meget nemmere for dig at lave samples til brug i musik i fx. Protracker eller MED. Fra MED Users Group.
NEW SUPERKILLERS -- Alle de bedste antivira-utilities!!
DENNIS' HACK DISK -- Meget populær utils-samling, med bl.a.SID, Powerpacker, D-Copy (Pro kopi-program), Bootscroller, Anti-virus-utils og en hel del andre rigtig brugbare utilities.
FREEPAINT -- Pro tegneprogram der minder meget om DPaint, med samme brush funktion og alt det som man har brug for i moderne kreativ udfoldelse.
GIANT UTILS -- Intet mindre end 200 Utils! Unægtelig lidt af en mundfuld, og stort set alt hvad du får brug for af utils. Mange små, uventede, og mange nyttige.
HOME FINANCE -- Få styr på hjemme-finanserne! Indeholder bl.a. Visicalc, meget professionelt regneark, og Grocery List, der hjælper dig med at få skik på indkøbene hos den lokale Brugs!
MED! -- Det ultimative for dig der leger med Amiga-musik, og vil have et professionelt resultat ud af det.
ULTIMATE MUSIC UTILS -- En samling fra Magic Touch af alle de nødvendige musik-utils, såsom Protracker, Soundtracker, Intuitracker, Mega Soundcracker o.a. De er der alle, undtagen MED.
MENUMASTER III -- Cool program der laver smarte boot-menu'er for dig. Meget brugt til spil/utils-samlinger og doc-disks.

COMPUGRAPHIC FONTS

Hard Joy PD ligger p.t. inde med 7 disks med CG fonts til brug i ProPage 2.1 eller højere, Pagesetter 3, Final Copy, og andre DTP programmer. Hver disk indeholder mellem 5 og 10 fonts, af alle slags. Enkeltvis 15 kr pr disk. Alle 7 disks for 90,- kr!

CLIP-ART

Indtil videre 10 disks med Clip-art til brug i DTP, DPaint, etc. Alle slags emner, og virkelig meget på hver enkelt disk. Bestil alle 10 for 120,- kr! Eller tag dem enkeltvis for 15 kr pr disk.

DEMOER OG ANDET GODT

STATE OF THE ART -- Banebrydende demo fra norske Spaceballs!! Helt exceptionel, og du snyder dig selv hvis du ikke ser den! Check iøvrigt kataloget for et hav af andre demoer!!
PLAYBOY SLIDESHOWS -- Mange forskellige haves, alle fylder 2 disks
DINOSAURS -- Spændende info & billeder om duvednokhvad...
VIRTUAL DREAMS -- Anderledes og efter min mening råimponerende! Filmede video sekvenser med farve-effekter, tekno-lyd, flimmer og animationer på. PRO!
TOTAL IRRELEVANCE -- Disk-bladet fra MUG (MED Users Group), der omhandler alt hvad der foregår omkring Amiga-musik.
AMY PD & SHAREWARE REVIEW -- Med anmeldelser af nye/gamle PD/Shareware-programmer af alle slags. Meget gennemført.
ODYSSEY (5 disks) -- Imponerende mega-rum-animations-demo, med meget flot grafik, og rigtig filmisk musik!!
VIVALDI FOUR SEASONS (2 disks) -- Nydelig Amiga-musik fra Rob Baxter
MORE LOVE -- Pornografisk show/animationer, absolut kun for VOKSNE brugere, der er i stand til følelsesmæssigt at håndtere denne sex-demos usmagelige indhold. Er du en hund efter den slags her, så check katalog-disk'en for andre, ligeså usmagelige demo'er.
PENDLE EUROPA MUSIC MADNESS -- 50 stk moduler til leg med i Protracker eller lignende, meget varieret udvalg, meget taget fra demoer og spil, og alt i alt alletiders disk.
CHURCH MUSIC -- En større mængde salmer udsat for computer!!!
REVELATIONS -- Råflotte håndtegnede billeder fra norske Rank.
DIGGY PIGGYS (2 disks) -- Fantasy/S/F billeder fra Channel 42 og Silents, meget nydeligt!
BIORHYTMS -- Kend dine bio-rytmer, få et bedre liv!!
MOUSE OPERATED RUNE CASTER (2 disks) -- Dette program baseret på oldnordisk myte, kan spå om fremtiden, og give dig svaret på dit problem.. Og det er ikke løgn!
BUGS BUNNY & CO. -- De kendte tegnefilms-figurer fra Warner, Snurre Snup, Pelle Gris, Grimm E.Ulv og alle de andre i en kyndig streg. Ikke digitaliseret, men tegnet i hånden!!

RED SECTOR DEMOMAKER

Her er det mest gennemførte demo-creator-program nogensinde! Disse 13 DISKS kommer komplet med manual, fonteditor, Vectorballs-editor, lyd-utils og moduler, grafik-utils, vector-designer og masser af færdig grafik til at lege med. **NB!** A600/A1200 ejere må bruge ReloKick1.3! Få alle 13 DISKS for blot 150 KR!! Eller tag dem enkeltvis for 15 kr pr disk.

SPIL-DEMOER

Mange software-huse udgiver previews af deres spil, og disse er en god ide hvis du har tænkt på at købe et kommercielt spil, men godt lige vil prøve det først. Bl.a. haves demoer af følgende:

Gunship 2000, Stardust, KGB, Sink or Swim, Soccer Kid, GOAL!, Sensible Soccer, Darkseed, Alien Breed'92, Cannon Fodder, Lemmings 2, Zool A1200, Walker, Flashback, Superfrog, Chaos Engine, Apocalypse, og mange andre.
Blot 15 kr pr.disk!

SPIL-CHEATS!

Sidder du fast i et eller andet spil så er odds for at løsningen er at finde på en af følgende disks, på hver og een af dem ligger tips, trix, løsninger, passwords og pokes til bunker af kommercielle spil. Prøv dem!

Gametamer v4.1
Titanic Cheats v1.4
Nostromo Game Cheats v1.1
Ultimate Cheats disk
Blot 15 kr pr disk!

Public Domain-software er programmer der er fri ejendom. Kvaliteten er svingende, fordi programmørerne ofte er hjemmeentusiaster som brugeren selv er det. Men udbuddet er enormt, og oftere finder man gode programmer, der kan måle sig med, og ofte hvad pris kontra kvalitet angår, langt overgår de professionelle programmer. Hvorfor give flere hundrede programmer for et program, når du måske kan finde et, der ligeså godt tilfredsstiller dine behov, til under 20 kr pr disk?

HARD JOY PD har stort set alle slags programmer, og satser på i samarbejde med de ledende engelske distributører at kunne præsentere de absolut nyeste og bedste disks.

Det er mit håb at du vil få udbytte af HARD JOY PD.

Morten Blaabjerg, Indehaver.

NB! HARD JOY PD ligger inde med langt flere programmer end de der er vist i denne annonce. Hver måned går der 50-100 nye disks ind. Send os din adresse og 2 almindelige danske frimærker, og modtag vores omfattende katalog-disk.

SÅDAN BESTILLER DU:

Find ud af hvilke programmer der er interessante for dig, og tæl dem sammen. Regn din pris ud ved at gange med følgende disk-priser. Bemærk at jo flere disks du bestiller på samme tid, desto billigere er det for dig. Alle priser er inklusive disk, pålidelig ekspedition og forsendelse, og MOMS.

Disk-priser

1-11 disks -->	15 kr pr disk
12-24 disks -->	13,75 kr pr disk
25-49 disks -->	12,50 kr pr disk
50 + disks -->	10 kr pr disk

Send din ordre sammen med en check/postanvisning på beløbet til nedenstående adresse, eller ring den ind på TLF 65 91 38 19. Du kan også indbetale beløbet på GIRO 008-3143, og da skrive din ordre på bagsiden af kuponen. Ønsker du at betale ved modtagelsen, påregn da +35 kr. Forvent en alm.leveringstid på 3-8 dage.

KOMPATIBILITET?

Det er ikke muligt at teste alle programmer under alle konfigurationer. Langt de fleste programmer vil køre på alle systemer, med forskellige forholdsregler. Programmet RELOKICK1.3 løser de fleste A600/A1200 kompatibilitets-problemer. Husk at nævne hvilken computer du har, når du bestiller, så vi kan forsyne dig med de korrekte programmer.

PROGRAMMER SØGES!

Hard Joy PD leder efter nye og spændende Amiga-(PC?)-programmer. Ligger du inde med gode PD/Shareware programmer som vi ikke har i biblioteket, eller selv har lavet PD-spil eller utilities, hører vi meget gerne fra dig. Vi er indstillet på at bytte lige over med disks fra biblioteket, hvis du sender noget vi kan bruge. Eller betale for dit gode hjemmelavede program. Ring og hør nærmere!

HARD JOY PD
Dronningensgade 23
5000 Odense C

Tlf 65 91 38 19
Giro 008-3143

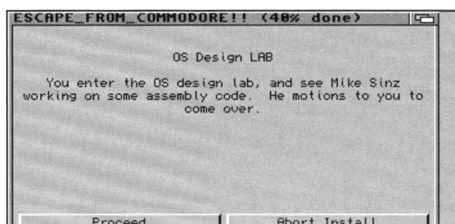
...ENJOY IT THE HARD WAY...

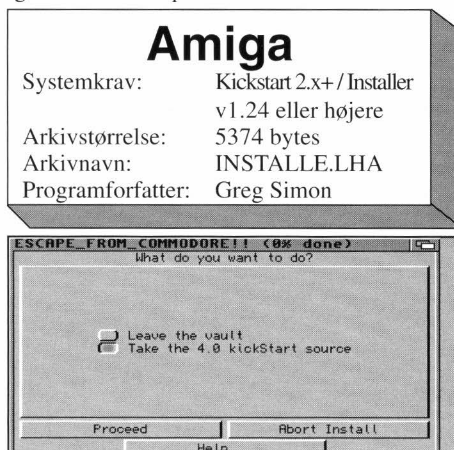
The Escape From Commodore!

The Escape From Commodore er en hel ny type spil, der er opbygget af og omkring Commodores ellers meget benyttede og anvendelige utility, Installer, der her udnyttes og latterliggøres på det groveste!

Umiddelbart kan det måske være svært at forestille sig hvordan man skal kunne få et helt spil ud af *det*, men programforfatter Greg Simon udnytter blot, at en stor del af Installer's mission her i livet er, at stille brugeren diverse spørgsmål efter formen *multiple-choice*. Således kan man altså opbygge et simpelt adventure-spil, med korte beskrivelser af omgivelser og simple multiple-choice spørgsmål a la *Skal jeg gå mod nord eller syd.* Plottet i Escape From Commodore er meget simpelt: Du befinder dig i Commodores hovedbygning i U.S.A. og skal slippe ud hurtigst muligt! Undervejs møder man en række kendte folk fra Commodore (bl.a. Michael Stinz, der står bag den nye Enforcer) og det lykkes endda én, at få lapperne i source-koden til kickstart 4.0!

Installer er tidligere anmeldt i PD-Online, hvorfor jeg ikke vil gå i detaljer, men Installer er Commodores værktøj til at lade forskellige programmer installere lettest muligt. Installer er i virkeligheden en oversætter - en variant af det ultra-rekursive programmeringspog LISP. Selve spillet er temmeligt nemt og er løst på 10 minutter, men man kan bruge source-koden som inspiration og lære-eksempel med fordel, idet forfatteren har udnyttet Installer ganske intelligent med dette spil.❑





Amiga

Systemkrav:	Kickstart 2.x+ / Installer v1.24 eller højere
Arkivstørrelse:	5374 bytes
Arkivnavn:	INSTALLE.LHA
Programforfatter:	Greg Simon

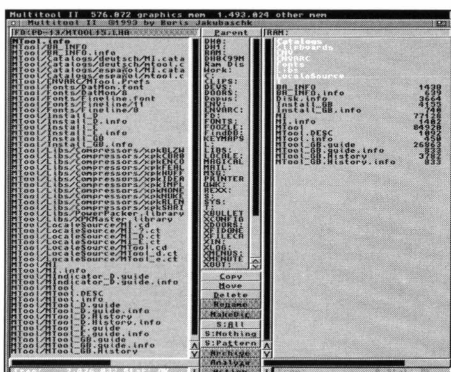
MultiTool v1.5

Directory-utilities er en programtype til folk, der er trætte af at arbejde i Shell eller CLI med triviel filbehandling så som kopiering, sletning, omdøbning af filer o.s.v. MultiTool er et nyt bud på et sådant program. MultiTool har ikke samme, men færre, anvendelsesmuligheder og features som visse af dens kolleger, f.eks SID eller DirectoryOpus (SID er ShareWare, DirOpus er kommercielt). Til gengæld har Mtool den specielle fordel, at den behandler LHA-arkiver som biblioteker (directories)!

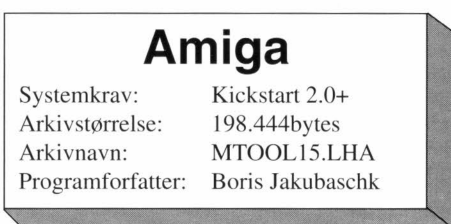
Glimrende! Hvad kan jeg så bruge det til? Ja, dobbelt-klikker man på et LHA-arkiv, listes dennes indhold i fillisten som var det et almindeligt bibliotek, hvor man kan behandle filerne i arkivet som om de allerede var pakket ud og lagt i et bibliotek for sig. Derved opnår man den fordel, at kunne slette, kopiere, læse og skrive til de enkelte filer uden at skulle pakke hele arkivet ud og placere filerne de rigtige steder. Hvad angår opsætning og installation, ligger det største arbejde i at konfigurere prefs-filen, der er implementeret som en simpel tekstfil, som det er set så ofte før. Der følger naturligvis en standardopsætning med. Man kan iøvrigt sagtens sætte MultiTool op til at arbejde med andre arkiv-typer end LHA via prefs-filen, omend den bedst kan lide LHA.

Foruden arkiv/bibliotek-featuren, er MultiTool i stand til at genkende forskellige filtyper og behandle dem efterfølgende (kaldet *action*). Trykker man eksempelsvis på en tekstfil, bliver en teksteditor indlæst automatisk så man nemt kan læse og/eller redigere i den. Desværre er filtypegenkendelsen ikke særligt intelligent, idet den kun ser på filens suffix.

MultiTool kan for mig at se ikke betragtes som alternativ til SID eller DirOpus, men den udgør et meget brugbart supplement til disse - specielt for os, der arbejder meget med arkiver. Programmet er iøvrigt omfattende dokumenteret i AmigaGuide-format på engelsk, tysk og spansk - naturligvis er der også fuld locale support på alle 3 sprog. Sourcen til localesupporten er sågar inkluderet, så man selv forholdsvis let kan sætte MultiTool op til at tale dansk.❑



Her ser vi på selve MTOOL15.LHA-arkivet. Som det ses kan man redigere direkte i arkivet uden at skulle pakke det ud!



Amiga

Systemkrav:	Kickstart 2.0+
Arkivstørrelse:	198.444bytes
Arkivnavn:	MTOOL15.LHA
Programforfatter:	Boris Jakubaschk

Fra Hard Joy PD har vi modtaget to pakker med 20 disketter ialt - alle til Amiga. Jeg pillede nogle af programmerne ud for at kigge nærmere på dem, her er hvad jeg fik ud af det.

Alien Bash

Du styrer din figur rundt i spillet via dit joystick, og er bevæbnet med en laserpistol. I hvert hjørne er der placeret en figur som du skal redde, for at komme videre til næste level. Dine modstandere er aliens, der nu mest af alt minder om store bobler. Som i alle shoot'em ups, er der mulighed for at få forskellige bonus, smartbombs, extra laser m.v. Grafikken er ikke noget at råbe hurra for, men dog nok til at give den rigtige stemning. Spillets højdepunkter er lyden, der består af nogle rimelig gode samples, som får det til at løbe koldt ned af ryggen på én. Dette er et af de bedre PD-spil, som jeg kan anbefale dig at kigge nærmere på.

GIDDY

Et typisk 'gå til siden' spil, hvor du styrer Giddy, som er en lille glad figur. Giddy kan hoppe over forhindringer af forskellig slags, og samle alle mulige ting op på sin vej. Disse ting kan han så bruge igen senere. Der er slanger, måger, brændende bål, edderkopper og faldgrupper, der skal overvindes. Der er ingen hindringer i at gå tilbage, hvor du kom fra, eller i hvor meget du kan samle op. Selve grafikken er meget nuttet, og til tider ganske underholdende. Lyden er der dog ikke meget at skrive om. Et ganske underholdende spil, som der sagtens kan bruges et par timer på.

M.O.R.C.

Dette spil fik jeg aldrig til at fungere, hvorfor er jeg endnu ikke helt klar over. Det fylder to disketter, og er tydeligvis lavet i AMOS. Selve brugerinterfacet er ganske nydeligt, og lyden er langt over hvad jeg ellers ville have forventet. Problemet e,r at det fungerer ved musestyring, og netop det er hagen ved det hele. Den *pointer* du skulle have styret for at kunne aktivere spillet, er nemlig ikke fremme på skærmen, og derfor kan spillet ikke gennemføres. Ærgeligt nok, for det virker som om at programmøren har lavet et hæderligt stykke arbejde, hvad lyd og grafik angår.

Bloadrunner

I tidernes morgen hvor 64'eren beherskede mit værelse, og programmering i BASIC var højdepunktet efter skoletid, havde jeg en stor last - nemlig spillet Loadrunner. Dette spil, hvor man skulle samle en masse objekter sammen, og samtidig undgå en masse små irriterende mænd, kunne jeg bruge timer på. Nu er det tilbage i en Amiga version, programmeret i AMOS og med samme gamle gameplay. Stadig er grafikken ikke noget at råbe hurra for, men derimod er det stadig gameplayet der er det interessante. Du kan grave faldgrubber, som dine modstandere kan falde i, og ellers er det bare om at udmanøvrere dem. Programmøren skriver at der kun er 20 baner, mod originalens 255, men det er også alt rigeligt til mange timers spil.

Dette var kun et lille udsnit af de programmer der er i pakkerne fra Hard Joy PD, og vi kigger på flere i næste nummer. Der skal dog ikke herske tvivl om, at der er til mange timers underholdning. Følg med i næste måned.❑

Sæler i krig

Electronic Arts har lanceret verdens første "3D infanteri- simulation", SEAL Team, der omhandler Vietnamkrigen. Men hvem er disse SEALs, og hvorfor er de det?

Sea Air Land-kommandoerne (SEALs) er den amerikanske flådes frømandskorps, en lille elitestyrke af håndplukkede mænd, der gennem yderst krævende træning mestrer den ukonventionelle krigsførelse. De løser deres opgaver hurtigt, uhyggeligt effektivt og med lige stor lethed fra søen, luften og landsiden.

US Navy SEALs blev grundlagt i januar 1962 som et led i præsident Kennedys ønske om at kunne sætte højtuddannede specialister i guerillakrig ind mod kommunistiske oprørsstyrker rundt om på kloden. Få uger derefter var de første SEALs i Vietnam som rådgivere, men det var først i 1966, at 'sælerne' blev sat operativt ind i konflikten. Deres primære operationsområde blev de kæmpemæssige jungleområder i det sydlige Sydvietnam, Mekong-deltaet.



Mekong-deltaet var en helt speciel kampzone. Med sin mangrove og tætte jungle, snørklede kanaler og lave floder udgjorde den det perfekte opmarchområde for snigangreb på Sydvietnams hovedstad, Saigon. Kun de sidste 250 km af den 4000 km lange Mekong-flod løber gennem Vietnam, og hele dette meget frodige område var infiltreret af guerillaer (VC) og nordvietnamesiske soldater (NVA).

Chief James 'Patches' Watson, en af krigens højest dekorerede SEALs, fortæller i sin bog 'Point Man' om, hvordan han med sanserne uden på tøjet førte sin patrulje gennem junglen, mudderet og sumpen igennem tre ture i Vietnam. I al den tid mistede han ikke en eneste mand.

"Det drejede sig om at løse opgaverne på den sikreste måde og få alle mænnerne hjem i ét stykke," fortæller Chief Watson. "Som spejder måtte jeg konstant være på dupperne og holde øje og øre med alt omkring mig." Lure-miner og snubletråde fandtes i alle udformninger og gemte sig overalt.

Stress-begrebet bruges i dag så ofte, at det næsten har mistet sin betydning. Men for en 'point man' (spejder, en patruljes forreste mand) holder stresset ens sanser skærpet, og det holder en i live. Fornemmelsen af fare sætter alle kropssystemerne i højt gear. Adrenalinen sprøjter gennem årerne, hjerterytmen stiger, og musklerne bliver spændt, klar til action. Dyret, du lever i, skriger: 'Gør noget'. Men hjernen siger nej! I stedet for at gøre, hvad din krop forlanger, at løbe eller slås, koncentrerer man sig om det forhåndenværende job. Den stålhårde selvdisciplin og vilje, der er printet ind i 'sælerne' under træningen, giver nu pote. Du vil nu koncentrere dig om dit arbejde. Dine makkeres liv afhænger af det. Langsomt går du fremad. Hver bevægelse er en trænet, bevidst handling, udtænkt på forhånd. Kroppen arbejder stadig på højtryk. Kalorierne forsvinder, efterhånden som fedt og muskelvæv drænes for energi. Sveden løber af dig i tove i et forgæves forsøg på at holde kropstemperaturen nede. Der forbruges endnu mere vand inde i dig for at holde funktionerne i turbo. Hold kæft, hvor kan man blive træt og tørstig som spejder.

Our best thanks to Patricia and Jim "Patches" Watson of the UDT/SEAL museum and publisher Bill Fawcett for their kind help with this article and review.

Vi befinder os her i et uddrag af Jim Watsons nyligt udkomne selvbiografi, 'Point Man'. Bogen, der ikke er oversat til dansk, er berømmet for sin ligefremhed og ærlighed, og SEAL-veteraner fra Vietnamkrigen roser bogen som den mest oprigtige gengivelse af elitestyrkens indsats i Vietnam.

Vi var ikke kommet halvtres meter frem, før jeg kunne høre støj og lugte røg. Jeg vendte mig om og pegede på mit øre - "Jeg kan høre noget" - og på min næse - "Jeg kan lugte noget". Så gav jeg dem advarselssignalet. Allesammen simple tegn, som vi havde indøvet for længe siden under træningen.

Joe kom op og hviskede, at han også kunne lugte røg. Jeg fortalte ham, hvad jeg ville gøre, og gik frem for at undersøge, hvad jeg havde hørt. På vej ned ad en kanal opdagede jeg en lysning ude til siden. Da jeg kiggede op over bredden, så jeg to bivuakker. Der sad seks mænd med risskåle omkring et bål og snakkede. Våbnene lå stablet op af en af bivuakkerne. Det her bliver ligesom i et skydetelt, tænkte jeg.

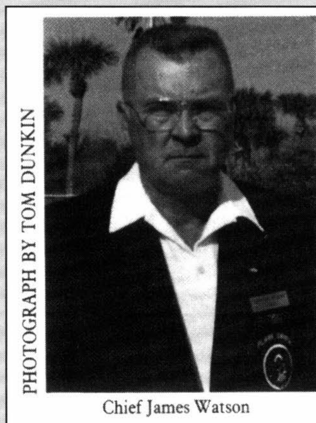
Når en SEAL-patrulje lavede et ildoverfald, var hele målområdet dækket ind, ved at hver mand havde sin egen skudzone. Teknikken var udviklet af dårlige erfaringer hjemmefra, hvor det havde vist sig, at sigteskud i disse situationer var ren teori.

Jeg sendte en lang byge fra min CAR-15 ind i skudzonen. Så trykkede jeg på magasinudløseren og greb en håndgranat. Ud af øjet kunne jeg se, at Bob også var i gang med en granat. Jeg råbte: "Granat" og smed den mod venstre. Bob smed sin til højre. Ingen vidste, hvis granat ramte træet. Nogle mener, det var Bobs, men jeg tror, at det nok kunne have været min. Ihvertfald ramte den et træ, rullede lige tilbage mod os og landede i en kanal. Og det var ikke bare en af de gammeldags 'ananas'er, men en moderne sejlgarnomvundet M26A! Vores kuglerunde øjne fulgte dens bane hen mod os. Vi kastede os på ansigtet og åd mudder. Granaten eksploderede harmløst i kanalen. Da vi mærkede rystelsen i jorden, sprang vi op og stormede lejren.

Selv om der aldrig var mere end et halvt hundrede SEALs i deltaet ad gangen, var deres tilstedeværelse udslagsgivende. 'Djævlene med de grønne ansigter' spredte død og rædsel blandt fjenderne, som aldrig fik den fulde kontrol med vandvejene til og fra Saigon. Flådens hårde drenge var kommet for at blive.❑

Jan Holm

Chief Watson udgav i sommer sin selvbiografi "Point Man" gennem Bill Fawcetts forlag. Den beskriver hans karriere i elitekorpset fra dets start, til han trak sig tilbage i 1974. Jim Watson er i dag inspektør på UDT/SEAL-museet i Fort Pierce, Florida.


PHOTOGRAPH BY TOM DUNKIN

Chief James Watson

SEAL TEAM

Det amerikanske Frømandskorps, US Navy SEALs, fik sin ilddåb i Vietnam. Som en uvurderlig hjælp til 'Det brune vands Flåde' blev disse specialkommandoer indsat mod mere betydningsfulde og utilgængelige mål, især i det store netværk af jungleøer, mudderbanker og lave floder, som udgjorde Mekong og Bassat-flodernes mundinger. Det er dette klaustrofobiske mareridt, der udgør verden i dette første spil i genren '3D-infanteri simulation'.



Du er spejderen (amerikansk: point man) i en firemands SEAL-patrulje, og som sådan er det dig, der finder vej gennem terrænet. Bag dig kommer 3 mand - patruljeføreren, sanitetsmanden og sikringsmanden. *SEAL Team* forenkler virkeligheden og gør dig til ham, der tager alle føringsmæssige beslutninger.

Missionen begynder med en foreløbig befaling foran et oversigtskort, der viser det relevante udsnit af SEAL-korpsets operationsområde. Briefingen, som foregår på et zoomende kort med undertekster, bruger du til at danne dig et indtryk af opgavens indhold og sværhed. Du vil altid have en primær og sekundær opgave, der hænger logisk sammen, undertiden også en tredie. Det kan være alt fra opklaring/-overvågning og patruljering til sprængning og bortførelser.

Situationsbestemt oppakning

Inden patruljens afgang får du lejlighed til at vælge dens sammensætning og udrustning. Virkelighedens SEALs valgte selv sine våben, dog sådan at patruljen altid var sikret stor ildkraft, men her bestemmer *du*, hvilket grej patruljen skal have med, og det gør du på baggrund af situationen og opgavens natur. Skal man på et sprængningsjob, tager man nogle *satchel charges* med. Gælder det et baghold, er M79 granatkasteren et værdifuldt supplement. Og skal man på en opklaringsopgave, er de lettere ting at foretrække.

Chief Watson: "Husk, at hvis dette var den virkelige verden, ville disse folk prøve at dræbe dig, før du kunne dræbe dem."

Du kan vælge mellem en snes ting, ligefra radioer, håndgranater og sprængladninger til CAR-15 karabinen, den russiske AK-47 og det specielle Stoner-gevær med 150-skuds magasiner. Hver mand kan have ialt seks ting med. Ammunitionsmængden afhænger af, hvorledes man prioriterer den. Typisk har man for eksempel til M60-maskingeværet 400 skud i bælter. Det vejer godt 25 kg.

Chief Watson har fortalt om en sej bondeknægt, der bar rundt på 700 skud. Sammenlagt med det lette maskingevær (LMG) må det ligefrem have *trukket* ham ned i mudderet. Man kan tage op til 60-70 kg hardware med, men da hver ting tynger, finder man hurtigt ud af at være selektiv. 40 kgs våben og sprængstoffer var ikke usædvanligt blandt virkelighedens SEALs. Til gengæld havde de ikke feltkøkkenet med, da deres missioner ofte kun varede 5-10 timer. Det gør de ikke i *SEAL Team*. Jeg har gennemført adskillige, som varede under et kvarter.

Sæler i junglen!

Fælles for dem er indsættelsesfasen, der enten sker med båd eller helikopter. Inden for en vis afstand fra objektet kan du selv vælge, hvor din patrulje skal sættes af, og dermed er det op til dig at finde frem til målet. Og den lige vej er sjældent den mest hensigtsmæssige. Til rutevalget har du et kort, hvorpå din patrulje og dens støtteenheder løbende plottes. Samtidig bruges kortet til kommunikation, ved at sætte waypoints og klikke ikoner.

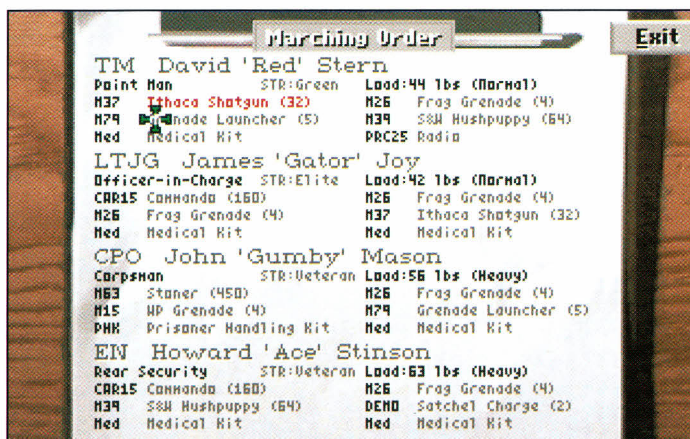
Undervejs kan du ændre patruljens formation, splitte den op i hold og iøvrigt tilpasse hastigheden og bevægemåden efter situationen. Der findes tre gangarter - i tre 'højder': på navlen, i lav føring og oprejst. Hastigheden afhænger af den enkelte SEALs erfaring, vægt og almene tilstand. Kommunikation foregår med håndtegn, som der findes et væld



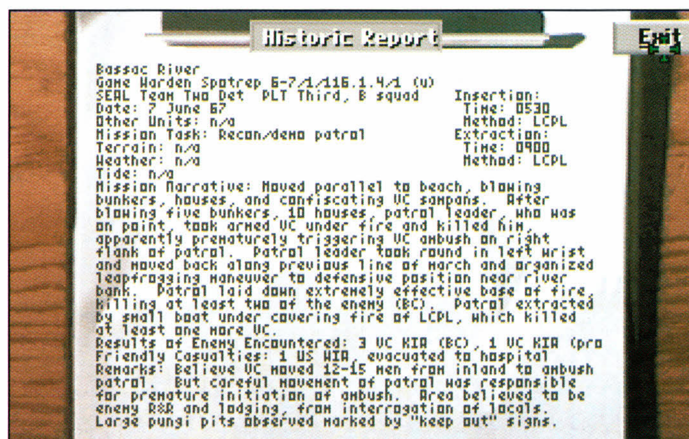
"A hot L/Z!" En varm modtagelse. Denne patrulje er blevet indsat lige ned i en hvepserede.



Sikring til alle sider, mens Seawolfen kommer ind. Det er livsfarligt at tage noget for givet.



Hver SEALs udrustning kan ændres, så den passer til missionen og dine planer.



Et eksempel på en af virkelighedens patruljerapporter - lettere censureret. Kan du gøre det bedre?

af. Heldigvis er de undertekstet for døve. Adskillige tegn kan gives direkte fra 3D-billedet, blandt andet formationer og skudordrer.

Du oplever 3D-verdenen gennem din 'frø's (ja, dyrenes navne kan være svære at lære, Red.) øjne eller fra et 'udefra'-perspektiv, der forestiller, at du drejer hovedet uden at ændre på kropsstillingen. På den måde kan du ligge musestille og stadig holde øje med hele horisonten. Har du splittet patruljen op, kan du se hvert hold på samme måde.

Chief Watson: "SEAL Team giver dig mulighed for at prøve kræfter med missioner, der allerede har været gennemført i virkeligheden."

Ildkamp er pludselig og intens - junglekrig foregår på tæt hold og efterlader intet stående, ikke engang junglen. Sigtet foregår automatisk. En firkant ses på målet, som kan være alt fra en oksekærre eller en civilist til en skatteopkræver eller en Viet Cong. Det skal blot være inden for rækkevidde, og så er det op til dig at prioritere. Her vinder *SEAL Team* sine points. Den har god variation i de taktiske finesser, og i de højere sværhedsgrader er de *nødvendige*.

Som minimum bør ihvertfald det primære objekt være klaret, men ellers lægger man sig på pick-up punktet og tilkalder sin transport. Efter missionen debriefes man, om nødvendigt med nogle kontante ord, og eventuelle medaljer og forfremmelser behæftes ens brede bryst. Missionerne hænger sammen i kampagneform. Man kan starte i 1966, 67, 68 eller 69, og det maksimale antal missioner, man kan få, er 80, der dækker hele perioden. Alle 80 missioner kan gennemføres i vilkårlig rækkefølge som træning, og ønsker man at starte let, kan udfordringen sættes efter behov. Alle sværhedsgrader mellem realistisk og Rambo findes. "Glem Rambo," siger Chief Watson, der ikke giver meget for denne menneskelige kampvogn. "Brug sund fornuft, gerne nytænkning, og find den sikreste måde at løse hver opgave på."



Briefingen giver dig et indtryk af terrænet og fjenderne.

Er SEAL Team til noget?

Realisme? Tja, i det omfang, at *SEAL Team* tvinger spilleren til at opføre sig, som han ville i en virkelig situation, er den meget realistisk. Det ses bl.a. i bevægelsesmåderne, tilfældighederne, ildpauserne under kamp, taktikken og betydningen af, at alle overlever hver mission. Et særligt realistisk træk er, at man ikke er garanteret, at fjenden overgiver sig, når han rækker hænderne op, ligesom man ikke skal undersøge faldne fjender for hurtigt - de kan have nået at trække en håndgranat.

SEAL Team holder én vågen under hele missionen - man kan ikke tage noget for givet. Set i det lys er SEAL Team uhyggeligt realistisk. Men realismen halter, når alle civile er i blåt og VC/NVA i henholdsvis sort og brunt antræk, ligesom det virker lidt fladt, at der tilsyneladende kun er et bestemt antal fjender i hver mission. Stemning? Atmosfære? Ja, i rigt mål. Junglen, dens lyde og flagrende fugle. Stemmer, der lyder højere, jo nærmere de er.

Selv om manualen ikke har et afsnit om SEAL-korpsets historie og generelt er mangelfuld, reddes stemningen i land af spillets menuer og facon. Men der mangler også noget. Man kan ikke gå ind i bygningerne. Man kan sprænge en bunker med 60 skud af et LMG. 'Frøerne' kan pludselig stå i stampe bag en jordknold eller et træ uden at kunne gå udenom. Der er flere af den slags små, irriterende *bugs* i programmet - ting, som forhåbentlig bliver rettet i version 1.1.❑

Jan Holm

UPDATE

Amiga

Desværre. Seal Team udkommer ikke til Amiga. Vi kan dog allerede nu afsløre, at en efterfølger - SEAL Team II - er under planlægning til PC, men hvor, hvornår eller hvorfor vides ikke på nuværende tidspunkt.

PC

Grafik:	81%
Lyd:	62%
Powerplay:	89%
Ram:	640 KB + 1 MB EMS
Antal Disks:	2 HD
Harddisk:	6 MB
Udgiver:	Electronic Arts
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/ Soundblaster/ Roland
Hastighed:	386 33MHz el. hurtigere
Pris:	449.-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

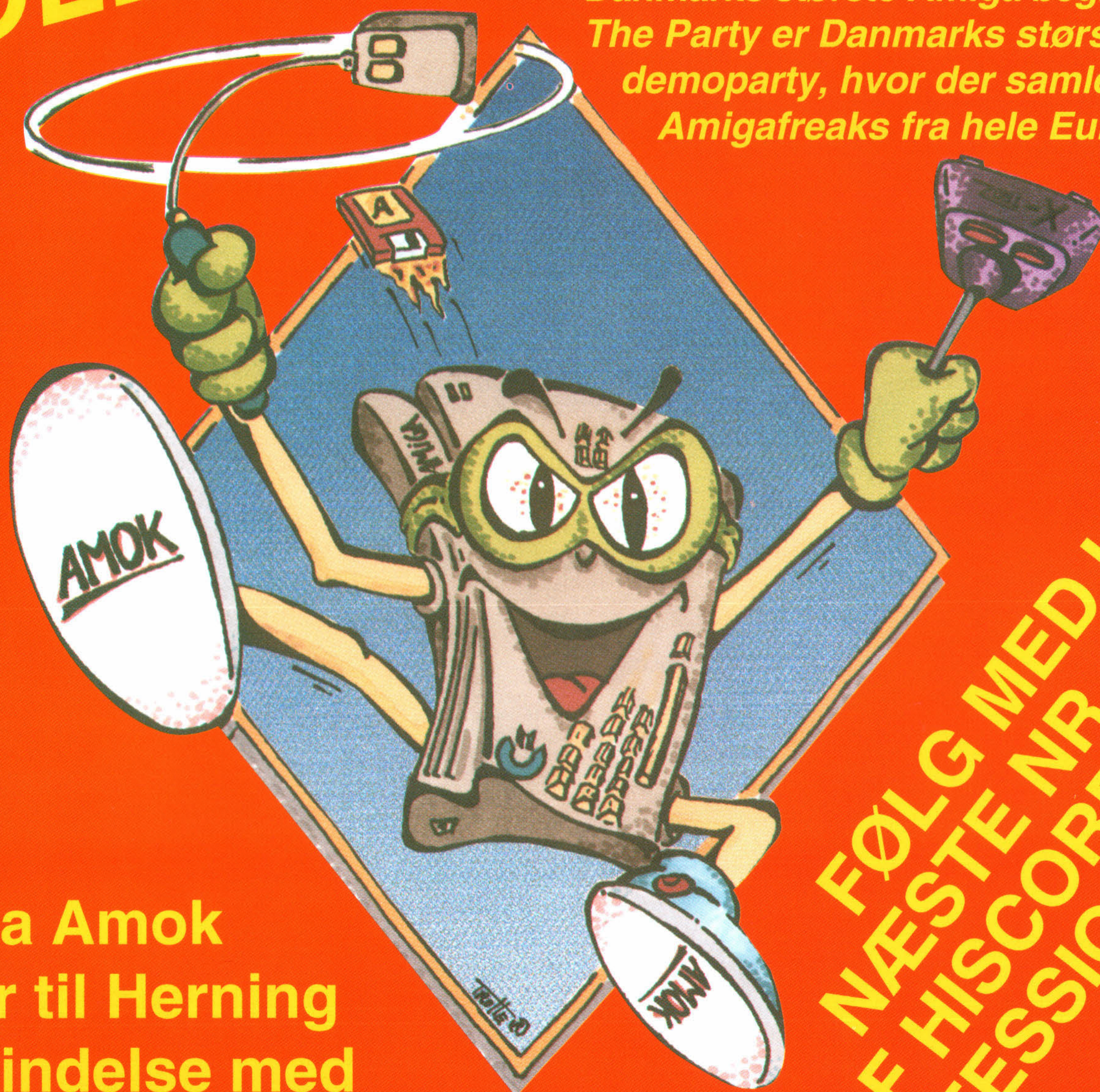
HiScore: 80 %

AMIGA AMOK

HOLDER FLYTTEDAG

AMIGA AMOK + THE PARTY

Danmarks største Amiga begivenhed. The Party er Danmarks største demoparty, hvor der samles 2500 Amigafreaks fra hele Europa.



Amiga Amok flytter til Herning i forbindelse med Nordens største demoparty.
Sted: Herning Hallerne
Tid: 27, 28, 29 december.

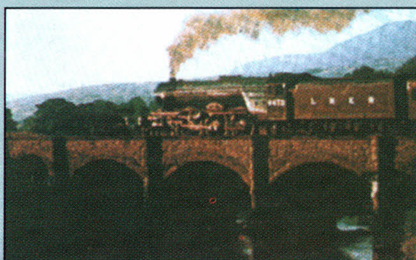
FØLG MED I NÆSTE NR. AF HISCORE PROFESSIONEL

Dirty Tricks

Endnu engang byder vi velkommen til en gang Dirty Tricks. Tre sider spækket med listige Action Replay koder, afsindige level-passwords og vanvittige walk-thru's, og alt sammen bestyret af Thomas Henriksen.

Railroad Tycoon - (Amiga)

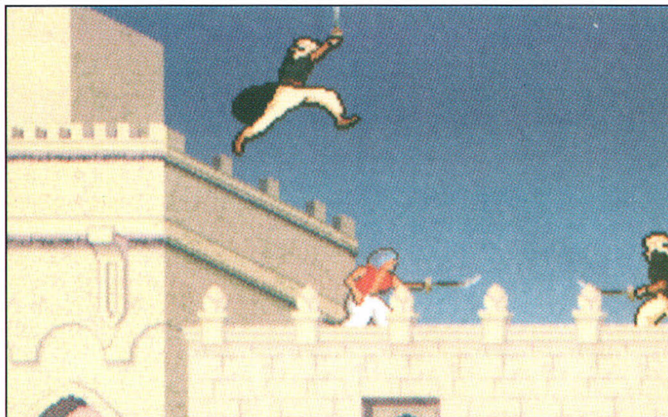
Til dette spil har vi fået et par henvendelser omkring et CHEAT. Det går ud på at holde shift-knappen nede og trykke på 4-tallet, man skulle så straks blive en halv million rigere. Tak til Michael Mortensen og Kasper Sørensen.



Prince of Persia I - (PC)

Skriv først: "Prince makinit". Det skulle aktivere følgende CHEAT-taster:

SHIFT-K = Mister en energi flaske.
SHIFT-T = Får en energi flaske.
SHIFT-R = Viser rummets nummer.
SHIFT-W = Får en til at svæve.
SHIFT-I = Skærmen vender på hovedet.
SHIFT-B = Skærmen bliver sort undtagen manden.
ALT-N = Gå til næste bane.
F2 = Viser din position.
F6 = Viser en lineal på skærmen.
K = Soldaten foran dør.
+/- = tid.



Dette CHEAT skulle også virke begrænset i Prince of Persia II, men her skal man skrive "Prince megahit", for at aktivere tasterne. Desuden er der to taster mere i to'eren: SHIFT-L = en bane frem og SHIFT-Y = mere energi.

Wolfenstein 3D (PC)

Start spillet og vælg din mission. Tryk så M,L,I, ned på samme tid og din energi ryger op på 100% og du får 99 skud. Du får også det største gevær i hånden, men alle dine points ryger desværre også.

Vi siger pænt tak til Nicholas Wichmann fra Hørsholm, for hans lille samling udsøgte CHEATS.

MÅNEDENS TRICKSVINDER

Z-OUT (Amiga)

Et simpelt CHEAT lyder på at man ved at trykke J og een af tasterne 1-8, til enhver tid kan springe til det givne level. Og ved at trykke J og K samtidigt, skulle man få evigt liv.

Wings (Amiga)

Ved hovedmenuen vælger man først Add Pilot og når navnet skal skrives, skriver man "Who is the Riddler" (to mellemrum i starten af navnet) og trykker så på escape.

SCI (Amiga)

Skriv "In A Garden In" på titelskærmen og der skulle så være mulighed for at få mere tid inde i spillet, ved at trykke på T. Vi klapper i hænderne og siger mange tak til Bo Wagner for hans gode samling CHEATS. Og der er mere grund til at klappe, fordi Bo er denne måneds vinder af en spilpræmie, som bliver sendt med posten.

Nicky Boom II (Amiga)

Level	Kode	Level	Kode	Level	Kode
B	DRACO	E	LURNA	G	MIURA
C	ATIKH	F	PALET	H	SLORY
D	FIRAM				

Her er så koderne til efterfølgeren af Microids lille søde platform-spil. Koderne er venligst indsendt af Michael Stigaard Sørensen fra Tommerup.

Battle Squadron (Amiga)

Prøv at skrive CASTOR, mens spillet er igang, følgende CHEAT-taster skulle så blive aktiveret: F1-F5 for at få forskellige skud, F6-F10 for at ændre styrken på skuddene. CHEAT og level-koder er indsendt af Rune Vestergaard fra Rudkøbing.

AMIGA Action Replay

Final Fight
1A17 - Credits
5A31 - Liv pl. 1
5AFB - Liv pl. 2

IK+
7D2 - hvid
7D3 - rød

PP Hammer
12F53 - Liv

Laser Squad
12AA5 - Credits

Rainbow Island
E337 - Liv

SEND IND OG VIND

Hver måned er der flotte præmier på højkant til det bedste indsendte Trick.
Du kan deltage i nomineringen ved at sende dine tricks til:
Dansk Medie Hus I/S
Hillerødgade 81 - 83
2200 København N.

Mærk kuverten "Dirty Tricks"

Another World (Amiga)
EDJI, HICI, FLLD, EDIL, LIBC, CCAL, KCTJ, FIET, ICAH, LDTJ, LDCI, CABK, LALD, KJIA, LFEK.

Sidste måned havde vi en læser, som spurgte hvordan bane 5 klares i netop dette spil. Her er én måde: tast level-koden ind for bane 6.... Og vupti! Bane 5 er klaret...


Enhver ved, hvordan Another World ser ud, så her bringer vi et billede fra Flashback.

Future Wars - Walkthru'

For efterhånden mange måneder siden blev vi spurgt om hjælp til spillet Future Wars. Nu er det endelig lykkedes os at lægge vor klamme hånd på en løsning, som vi her bringer i sin fulde længde.

Du starter på en vinduespudser-platform. Undersøg platformen og brug knappen til at bringe platformen op til vinduet, hvor din chef var. Åben vinduet og kravl ind. Fyld spanden med vand og åben så døren til toilettet. Tag det lille flag og åben skabet til højre, tag insektsprøjten og den tomme pose fra skraldespanden. Gå hen til EXIT-døren og tag nøglen. Brug spanden med den dør din boss kommer ud fra og gå ud. Når din boss bliver gennemblødt går du ud af døren.

I kort-rummet, bruger du nøglen og finder en skrivemaskine, skriv nummeret som du finder ned. Åben skrivebords-skuffen og tag et stykke blankt papir. Gå hen til kortet og brug flaget til at åbne en hemmelig gang.

Her skal det gå hurtigt, brug nummeret fra skrivemaskinen på tastaturet. Når det femte tal er trykket ind, dukker en dør op, gå ud af denne. I dette rum bruger du dit blanke papir i åbningen på maskinen. Tryk på den grønne og så den røde knap, når papirerne dukker frem, tager du dem og en alarm lyder. Spring op på teleporteren til højre inden vagten dukker op.

Midt i middelalderen
Du dukker op i middelalderen, midt i en sump. Hold til venstre side af skærmen, men træd kun på de grønne områder. Gå så tæt på myggene som muligt og brug insekt-midlet på dem. Undersøg lys-glimtet og du finder en ørering.

Gå hen til træet ved søen, undersøg det og tag rebet. Brug rebet på grenen og kravl op og vent. Lidt efter kommer en bonde, smider tøjet og svømmer i søen, kravl ned og tag hans tøj på og forlad skærmen til venstre.

Gå hen til slots-vagten og brug øreringen. Han siger du skal komme igen lidt senere. Gå bag om slottet og find mønten ved det store træ. Gå tilbage foran slottet og gå ind på puben. Brug mønten i baren og lyt til sladderen. Når det er slut går du tilbage til slots-vagten, som lukker dig ind. Når du er inde på slottet får du en del at vide, lyt godt efter og gå så ud igen. Tag lansen fra den sovende vagt. Gå tilbage til det store træ og brug lansen til at få fat i munke-dragten. Tag den på og gå tilbage til søen og fyld plastikposen med vand. Skynd dig tilbage til slottet og ned fra denne skærm, kast vandet på ulven og gå ind i klosteret.

Kaos i klosteret
Inde i klosteret skal du huske at du ikke må gå ind i midten og kun bevæge dig rundt MED uret. Gå nu gennem døren til venstre. Efter et stykke tid går du ud igen og gennem døren til højre. Her finder du Crughon-lederen. Gør som han siger og gå så ud og tilbage til rummet på venstre side. Gå op til alteret og tag bægeret. Gå ud igen og gennem den øverste dør til vin-kælderen. Brug bægeret med én af tønderne. Gå tilbage til Crughon-lederen og giv ham vinen. Han falder om, undersøg ham og tag fjernbetjeningen. Brug den med det lille kabinet under reolen. Tag magnet-kortet og gå tilbage til vin-kælderen.

Brug fjern-betjeningen på tønden, øverste række, anden fra venstre og kravl ind. Undersøg glas-buret, tag og brug gas-beholderen, og brug så magnet-kortet på computeren i midten af rummet. Her kommer endnu en forklaring og så er det videre til Paris.

Paris, 4315 AD
Undersøg stedet nederst til højre og tag skærebrænderen og gå ud til højre. Undersøg den hvide ting i midten af skærmen og tag lunterne. Undersøg derefter mur-brokkerne og du finder et tildækket hul, åben det og kravl ned ad stigen.

Følg stigen til højre og brug skærebrænderen med tappen og den bliver fyldt med gas. Gå videre til højre til du finder damen med barnet, som bliver angrebet. Gå langsomt hen imod det og brug så skærebrænderen på det. Lyt til pigen og kravl op til overfladen igen, for at komme gennem den låste dør, bruger du lansen med video-kameraet, gå så ind.

Undersøg maskinen i nederste venstre hjørne og du finder en mønt. Brug mønt-samleren og brug mønten i slottet. Undersøg maskinen for at få mønten igen og prøv igen at få fat i avisen. Tag avisen og vent på platformen på det næste tog. Tag toget og stå af på den næste station. Gå ned ad trapperne til wc-erne nedenunder og undersøg sikringsboksen til venstre. Brug så dine sikringer på de sprængte sikringer og gå op igen. Vagten vil nu være optaget af et fjernsyn, men du må vente til pigen i receptionen tager telefonen eller begynder at ordne sine negle, før du kan tage elevatoren op. Der kommer så en lille scene, hvor du ender i fængsel.

Brug nøglen med luftskakten. Brug så gas-granaten i skakten og brug hurtigt avisen til at dække skakten. Døren går op og du kan frit gå ind i Crughon-kontrolrummet, hvor alle er faldet omkuld på grund af gassen. Her kommer endnu en scene, hvor du bliver reddet af Lo'Ann og du bliver så sendt på din sidste mission.

65.000.000 f.v.t.
Kravl ned ad klippe-siden til Lo'Ann, som giver dig en luft-pistol. Følg hende ud til venstre. Du skal nu spille et Shoot'em'up, men det er ret nemt, sålænge du husker at skyde dem med DANGER skiltet først. Når alle Crughons'ene er skudt, dukker der pludselig endnu en op og skyder Lo'Ann. Undersøg hende tre gange og tag usynligheds-pillen og smykket. Brug smykket til at live hende op igen. Hun forsvinder og du er igen alene. Gå til højre, ned til Crughon-skibet. Undersøg Crughon'en og tag magnet-kortet. Gå ombord i skibet.

Crughon-rumskibet
Brug kassen og stå til venstre for udgangen. Når Crughon'en kommer ind, så brug usynligheds-pillen. Vent til Crughon'en er gået ind i cockpittet og gå så ud. Gå ned til bunden af afgangs-planken og gå hurtigt ned til bunden af skærmen. Pas på ikke at støde ind i nogen Crughons, da pillens virkning er kortvarende. Vent ved bunden af skærmen, til du bliver synlig igen og brug så den store boks til venstre. Den åbner og du går ind.

Inde i cockpittet bruger du magnet-kortet i læseren til højre. Brug glas-buret i forgrunden for at åbne det og tag så stoffet indeni. Brug stoffet til at dække video-kameraet. Læg dig ned på den sorte plade og brug glasburet igen for at aktivere skibet.

Skibet flyver på autopilot direkte til Crughon-hovedkvarteret. Her kommer endnu en scene og når den ender, gå så ud af døren i den fjerne ende. Brug kortet ovenfor til at finde vej til kontrolrummet. I kontrolrummet bruger du magnet-kortet i konsollen til venstre. Endnu en scene, hvorefter du har en begrænset tid til at finde udgangen inden skibet eksploderer. Og voila! du har vundet!!❑

Sådan får du dit yndlings-blad tilsendt hver måned.

- **Gå ned på posthuset.**
- **Tag et girokort**
- **Skriv afsender på kortet**
- **Skriv modtager: Dansk Medie Hus I/S Hillerødgade 81 -83 • 2200 Kbh. N.**
- **Indbetal 355,- for et årsabonnement på gironr. 393 0408.**
- **Modtag de 11 næste nummre direkte med posten.**

Hvis du indbetaler inden den 14. kommer du med fra nr. 3 af HiScore Professionel.

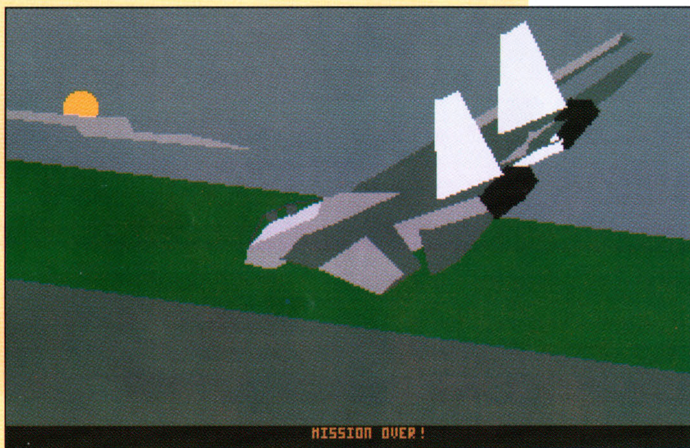
DANSK MEDIE HUS I/S • HILLERØDGADE 81 - 83
2200 KBH. N. • TLF.: 3833 1011 • FAX: 3833 3134

COMBAT AIR PATROL

Psygnosis søger nye græsgange! Efter en lang række af actionspil, ser det nu ud til at Psygnosis har vendt øjnene mod en helt ny genre.

Med Combat Air Patrol prøver Psygnosis nu at møve sig ind på simulations-markedet og tage en del af den kage, der hidtil har været i hænderne på simulationsgiganter som f.eks. MicroProse. Softwarehuset hævder, traditionen tro, at det er det ultimative indenfor genren. Lyver de som de plejer? Lad os se på sagerne!

og mest sofistikerede våbenteknik indenfor luftvåbenet til rådighed, er der en god chance for at sildesalaten finder vej til dit behårede jægerpilotbryst. Det ville være løgn at påstå at plottet ikke er set før, men som utallige shoot'em ups (og Freddie Krueger-film) har vist os, er plottet jo bare en undskyldning for at begynde massakren.



I Combat Air Patrol er der mulighed for at jurstere den grafiske realisme. Man kan få skyer - visuelle våben - dag/nat og meget mere. Forbavsende nok kører animationen også glidende med alt slået til.

Uncle Sam wants YOU!

Det er efterhånden lang tid siden at den samlede NATO-styrke, med USA i spidsen, viste Saddam Hussein at man ikke bare kan gå rundt og erobre forsvarsløse nabolande - og da slet ikke hvis det forsvarsløse naboland er storleverandør af olie til en hvis stormagt. Men softwarehusene kan ikke lade det ligge ved det. I den seneste tid er det væltet ud med spil som har ét fælles træk i plottet: At tampe den irakiske hær! Combat Air Patrol er ikke anderledes.

Du spiller rollen som en ambitiøs pilot, ivrig efter at kæmpe for 'freedom, justice and the American way', og der er selvfølgelig intet i vejen for at du scorer et par medaljer i farten. Og da du har den bedste

Øvelse gør mester

Som sagt begynder du som helt grøn pilot, uden kamperfaring overhovedet. Hvis du gerne vil have lidt hård hud på aftrækkerfingeren, kan du starte med et par træningsmissioner. Her er ammunitionen uendelig, dit fly usårligt, og modstanderne en flok notoriske nørder, der, hvis de får en sidewinder på den ene kind, vender den anden kind til. Træningsmissionerne er essentielle, da der er milliarder af keyboard-kommandoer, og det tager et pænt stykke tid at vende sig til at bruge dem. For der er lang vej fra det punkt hvor du opdager en fjende, til det punkt hvor du har styret dig ind på ham, sat flyet i attack-mode, armeret det rigtige missil og sat missile-lock på ham.

Efter du har gjort alt dette (med keyboardet), og igen kigger på skærmen, er der en rimelig chance for at han har opdaget dig og er væk - og pludselig beskyder dig bagfra! Men der går ikke mange missioner før man har det vigtigste på ryggraden. Og er man i tvivl kan man jo altid udøve lidt magi med pause-knappen så man kan glo en ekstra gang i manualen.

Når du har udslettet nogle sagesløse MIG'er, og efterhånden begynder at få føling med flyet og kontrollerne, er du rede til at begynde din egentlige opgave. Du kan enten vælge enkelte missioner, som alle er af 'seek & destroy'-typen, eller starte en campaign (en lang række af missioner). I førstnævnte tilfælde vælger du en mission ud af en række på 10, som alle havde stor betydning under golf-krigen. Du kan bl.a. smadre broer, landingsbaner, skibe, boreplatforme, m.m.

'Så nak ham dog!'

Inden du begynder missionen skal du selv vælge din hardware. Der er to fly at vælge imellem: F-14 Tomcat eller F-18 Hornet. De to fly er begge nogle af de bedste i verden, men F-18'eren er lidt langsommere end Tomcat'en. Til gengæld er der visse våben der kun kan bruges med F-18'eren. Derefter suser du lige ned på lageret og vælger hvilke våben du vil have med på missionen. Der er alt hvad hjertet kan begære af luft-til-luft missiler, luft-til-jord missiler og luft-til-vand missiler. Desuden medbringer du den obligatoriske maskinkanon, nødraketterne, og dine *decoy chaffs*, som fyres af for at lokke utiltalende missiler i andre retninger end den du er i.

Så snart formaliteterne er overstået er det op i cockpittet og afsted. Hvis det er en enkelt-mission du spiller kan du selv vælge om du vil starte i luften lige over målet eller fra en landingsbane i nærheden. Så snart du er i luften, er der en pil på dit kompas som du kan rette dig efter, så du ikke går helt fejl af målet (og smadrer en babymadsfabrik...), desuden har du en computer med kort, afstand til målet etc. etc.

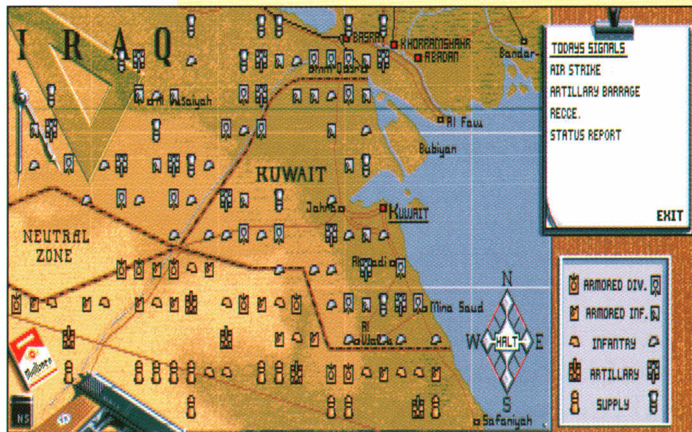
Selvfølgelig er det ikke helt ligetil at komme frem til målet. Luften er tyk af irakere i MIG'er som gør sit til at skramme lakken i dit fly. Heldigvis sidder du i en flyvende computer, som giver dig adgang til det nyeste udstyr i sporing af fjenden. Du trykker på en knap for at vælge dit target. Derefter armerer du dit yndlingsmissil, og trykker på en anden knap for at få missile-lock på fjenden. Uden at tænke over at missilet koster $500.000, eller det samme som en stor del af den brasilianske regnskov, hakker du aftrækkeren i bund, og mens du smiler henført for dig selv, iagttager du missilet finde sit mål en halv kilometer væk, og sprænge det i stumper og stykker... Another one bites the dust!



I mange af missionerne skal man tanke i luften, og det giver utrolig tilfredsstillelse at ramme i første forsøg.



Der er mange våbentyper at vælge imellem, og hver for sig er de vigtige i de forskellige missioner.



En af spillets missioner hedder: Desert Storm og, hvad den går ud på må du tænke dig til.

Efter en vellykket mission er det tid til de-briefing, hvor du får at vide, hvor og hvornår du slagtede forskellige mål. Det er også her pointene tælles op, og ned, hvis du kom til at skyde egne fly.

Grafik deLuxe

For så vidt virker CAP ikke specielt anderledes end alle andre flysimulatorer. Men som billederne allerede har røbet, er der en væsentlig forskel. Grafikken i spillet er det mest uovertrufne jeg nogensinde har set i en flysimulator til Amiga. Animationen er meget hurtig og glidende og flyene er perfekte til mindste detalje. En sej detalje er, hvis du vælger en synsvinkel, hvor du ser flyet tæt på fra siden, og vender flyet så bunden er synlig, så kan man se de forskellige missiler hænge under vingerne!

Og synsvinkler er der mange af. Alt fra satelit-synvinkel (meget langt oppefra) til en sjov synsvinkel hvor 'kameraet' sidder på missilets næsetip, og følger det til rammer sit mål. Dette er med til at gøre spillet afvekslende, og det er også et godt værktøj til at betragte de forskellige detaljer i grafikken. Et kritisabelt punkt er, at når du tænder for cockpit-lyset skal den loade det nye billede af cockpittet ind fra disk. Dette er ikke så slemt når man spiller fra harddisk, men ret enerverende hvis man spiller fra floppy.

Lyden er typisk flysimulator-lyd, som vi kender den fra F-15, MIG-29, F-19 osv., det vil sige vindens konstante susen, motorlyden, og desuden nogle, i øvrigt ret gode, samplede stemmer der kynisk fortæller dig at et andet fly har missile-lock på dig. En stor mangel i spillet er eksplosionslydene. Det tager lidt af atmosfæren når en fjende eksploderer ud over hele skærmen, uden at give en lyd fra sig. Med i pakken følger et keyboard overlay der beskriver alle de forskellige keyboard-funktioner, og dem er der mange af! Alt i alt er det kun omkring 6-7 knapper, der ikke bruges til noget, og mange af knapperne har to funktioner (med/uden 'shift'-tasten nede)!

Ringe manual

Når man tænker på at Combat Air Patrol er Psygnosis' første forsøg udi simulator-genren, må man sige at de har klaret det forbløffende godt. Men der er ét punkt, der i den grad er irriterende, at det må trække ned i karakteren: Manualen! Det er tydeligt at Psygnosis er vandt til bare at lappe en eller anden ynkelig forhistorie sammen, addere nogle load-instruktioner og en copyright-notits, og dermed kalde det for en manual. Manualen til CAP er bare SÅ rodet sammensat! Faktisk er det så grotesk, at det tog redaktionens samlede kræfter omkring en halv time at greje hvordan man kom forbi kopi-beskyttelsen! Og så er det da rart nok at kunne læse en opsummering af golfkrigen (hvori Saddam er stavet 'Sadaam') eller en masse om de forskellige fly og våben, men man har ingen anelse om, hvor man skal slå op, hvis man bare vil igang med spillet! Man har mest lyst til blot at droppe manualen og hutle sig vej gennem spillet ved at bruge 'trial and error' metoden (læs: trykke på alle knapperne og se hvad der sker).

Men selv med de små skavanker der er ved det, er CAP et suverænt spil. Når man først har vænnet sig til kontrollerne, styringen af flyet og brugen af de forskellige våben, er det en fryd at jagte en fjende over en strækning på 40 km, for endelig at se ham forsvinde i en sky af forvrednede metalstumper og printplader.❑

Mark Sederqvist

UPDATE

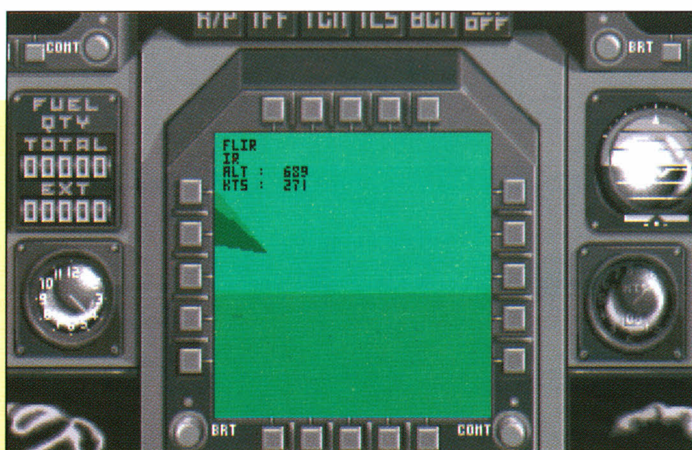
PC

Psygnosis er ikke just kendt for sine mange PC-udgivelser, men der skulle alligevel være en vis sandsynlighed for at Combat Air Patrol snart dukker op også her.

AMIGA

Grafik:	94%
Lyd:	86%
Powerplay:	90%
Hiscore:	89%
RAM:	1 Mb
Antal disks:	3
Vejl. pris:	349,-
Udgiver:	Psygnosis
Harddisk:	Ja
A1200:	Ja
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf.: 3139 6366

HiScore: 89 %



I de moderne fly er der selvfølgelig mulighed for at slå "infrared view" til, hvilket kommer til sin ret i



Flyets indbyggede "map" forsyner dig med informationer om højdedrag, som du kan tilpasse din flyvningn efter.

OZ AMIGA MEETING 93

Hvad der nok er forbigået de fleste danskere i larmende tavshed er det faktum, at der i Belgien, nærmere i byen Eeklo, findes en særdeles aktiv Amiga klub. Den er faktisk så aktiv og velorganiseret, at den for andet år i træk har arrangeret et belgisk Amiga Møde, kaldet OZ AMIGA MEETING 93.

Mødet blev i år afholdt i weekenden d. 10. til d. 12. september i byen Eeklo. Det er ikke så forfærdelig langt fra Oostende og den Engelske Kanal. Mødet 'støttes' af Commodore/Belgien i samarbejde med en lokal computerforretning, og der var således opstillet ikke mindre end 27 Amiga 1200 med harddiske og skærme til brug under mødet. Der var offentlig adgang til mødet, mod et mindre entrebeløb selvfølgelig, og i løbet af weekenden dukkede der ca. 300 betalende gæster op. Ifølge arrangørerne var det lige lovligt lidt, da der var kalkuleret med 1000 betalende gæster.

For at trække gæster til var det en noget blandet landhandel af både personligheder (Deres ærbødige inklusive) og firmaer, der var blevet sammensat, men alt med sans for det sidste nye og for både de spilleglade og mere seriøse Amiga-brugere. Hovedattraktionen må nok siges at være den officielle belgiske lancering af Commodore's CD-32.

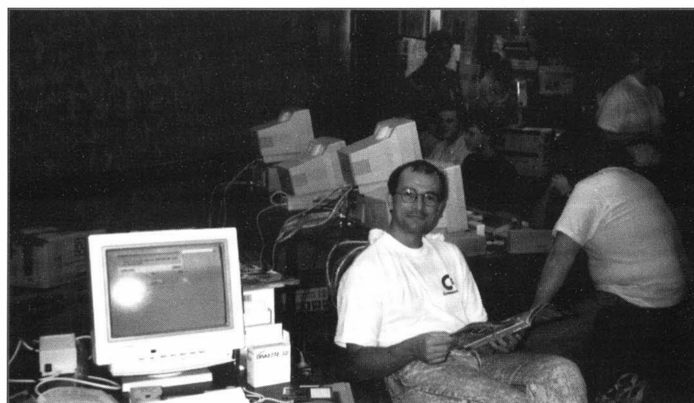
Jeg vil ikke gå ind i en længere redegørelse om CD-32'ere - det kan du læse om andetsteds i bladet. Ét vil jeg dog sige, den imponerede ikke mig. Det skyldes formentlig, at der faktisk kun blev vist konverterede programmer på en ellers lovende maskine. Den var dog et hit på messen, der blev afgivet en lang række forudbestillinger, for Commodore havde (sædvanen tro vil nogen måske fristes til at sige) ikke været i stand til at fylde hylderne med nogen af disse maskiner.

På den seriøse softwareside må 24-bit tegneprogrammet Brilliance fra Digital Creations nok siges at være nyheden. Programmet blev vist på en fuldt konfigureret A4000 med alt det ekstra hardware hjertet kunne begære. Det eneste der manglede var en rigtig habil grafiker, til at vise alle programmets facetter !!!.

På den 'useriøse' side, det vil sige spil, var der præsentation af 2 hit'ere, Cannon Fodder fra Sensible Software og Jetstrike II fra Rasputin. En såkaldt promotion version/spilbar demo af Cannon Fodder kørte konstant på flere maskiner i hele weekenden, og man skulle stå i kø for at prøve spillet. I al sin 'enkelthed' skal du styre en gruppe GI's, amerikanske soldater i gruppestørrelse, rundt på forskellige opgaver i nogle rigt varierede terræntyper. Spillet ses fra oven, men alligevel i en slags 3-dimensionelt plan og det er virkelig noget der fanger, man skal lige prøve en gang til og en gang til og.....

Det var ikke muligt at lokke en officiel udgivelsesdato ud af fyrene fra Sensible Software, men sammen med novembernummeret af Amiga Power følger en spilbar specialdemo af spillet på hele 2 disketter. Et superspil, der efter al sandsynlighed bliver et stort hit i sin genre.

Jetstrike II er svær at beskrive med få ord, men for de der kan huske spillet Wings Of Fury, ligner Jetstrike II det en lille smule. Jetstrike er bare mange gange bedre og langt mere avanceret. Normalt gider jeg ikke spille den type spil, hvor det gælder om at skyde mest muligt på den korteste tid. Alligevel blev jeg grebet af dette spil selvom en stor del af spilkonceptet netop går ud på at skyde en hel del. Men der er et eller andet over dette spil, der rykker det én klasse op i forhold til de sædvanlige skydespil.



Det sidste nye nummer af HiScore Prof., vakte vild jubel blandt de belgiske messedeltagere.

Jetstrike II har 135 missioner, 40 forskellige fly, inklusive helikoptere og har 40 forskellige våben til flyene. Udfaldet af de enkelte missioner er afhængigt af valget af både fly og våben, så spillet har faktisk uanede missioner (næsten). Det skulle heller ikke være helt umuligt, at der på et senere tidspunkt kommer en missionsdisk til spillet.

Grafikken er et kapitel for sig selv. Den er bare sk... flot og faktisk meget naturtro. Såvel fly som mål og andet på jorden og i luften er ret småt, men alligevel præget af en utrolig detaljerigdom. Mens jeg spillede i Belgien satte jeg flere gange spillet på pause, bare for at studere grafikken.

Spillet er en slags flysimulator med indbygget shoot 'em up



Det var folk med vidt forskellig baggrund, alder og facon, der

action, hvor hovedvægten er lagt på action delen. Spillet er et såkaldt vertikalt scrollende spil, hvor du flyver ved hjælp af et lille kort. Hvis du bare var en lille smule glad for Wings Of Fury, vil du helt bestemt blive afhængig af Jetstrike II. Spillet udgives af et engelsk firma, Rasputin Software, og forventes at være i de engelske butikker omkring den 22. oktober 1993. Der vil dog nok gå lidt ekstra tid inden du finder det i de danske forretninger.

Spillet udgives som sagt af firmaet Rasputin, men er lavet af en programmør og en grafiker, der arbejder freelance for Rasputin. Det er Aaron og Adam Fothergill, som til dagligt driver firmaet Shadow Software og den engelske AMOS klub. Ja du har gættet rigtigt, størstedelen af spillet er faktisk lavet i AMOS. Man tror det er løgn indtil man ser det, seeing is believing. Jeg har kun ét godt råd, KØB det, det er alle pengene værd.

I lighed med lignende messer i blandt andet Tyskland var der mulighed for at gøre nogle gode forretninger. En stor del af de opstillede A1200 blev solgt til hvad der svarer til 3.300 kroner uden harddisk. Lidt har som bekendt også ret. Der blev selvfølgelig også solgt software på mødet/-messen og her var der virkelig mulighed for at gøre et kup. De fleste softwarefirmaer kom fra England og ønskede øjensynligt ikke at slæbe deres varer med tilbage, så i løbet af søndagen raslede priserne ned time for time.



besøgte den belgiske messe.



A1200'erne får sig en velfortjent pause, mens der diskuteres teknikker på livet løs.

At jeg i det hele taget var blevet inviteret til at deltage i mødet skyldes, at jeg til dagligt bestyrer Dansk Amos Bruger Gruppe. Så at sige alle europæiske Amos Bruger Grupper var repræsenteret på mødet. Det vil sige, at der var Amos programmører fra England, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Danmark. Unægtelig noget af en sprogmæssig heksekeddel, men i den rette europæiske ånd blev der heldigvis talt engelsk det meste af tiden. Som et særligt hit på Amos siden havde man inviteret Francois Lionet, 'faderen' til Amos og Stos. Der blev virkelig snakket programmering og lavet småspil og programmer til den store guldmedalje. Kommende Amos produkter fik lov til at komme frem på skærmene, så der kunne ske en *international* bedømmelse.

Et stort samtaleemne blandt os 'Amos'ianere' var selvfølgelig den nye konkurrent til Amos: BlitzBasic II. Dette nye sprog virker umiddelbart som et godt alternativ til Amos, men også kun umiddelbart. BlitzBasic har godt nok fået gode anmeldelser i forskellige engelske computerblade, men de har desværre ikke haft deres bedste folk til at teste dette nye produkt.

På BlitzBasic's plusside er selvfølgelig, at der følger compiler med når du køber programmet. Sproget er for så vidt godt nok så længe man kun vil lave spil og helst kun de såkaldte 8 bit spil. Desværre er der i sproget fejl når der skal checkes for kollision/-sammenstød mellem f.eks. 2 bobs. Ikke nok med at der er fejl; sproget kan kun checke for sammenstød mellem 2 rektangulære kasser, hvilket ikke altid er at foretrække.

At lave et hvilket som helst brugerprogram der læser/skriver på en diskette er meget besværligt for ikke at sige umuligt. Sproget har nemlig ingen Directory kommandoer. Så hvis du vil skifte et nuværende directory til et andet SKAL det foregå via BlitzBasics indbyggede file-requester. Da sproget allerede er frigivet på en coverdisk, er der faktisk ikke meget der tyder på en god support i stil med den, der, indtil nu ihvertfald, er blevet givet af Europress.

Det var så lidt indtryk fra OZ meeting 93. Hvis du får mulighed for det bør du tage derned til næste år. Det er et godt (men dyrt) alternativ til de hidtidige danske messer.❑

Tom Poulsen

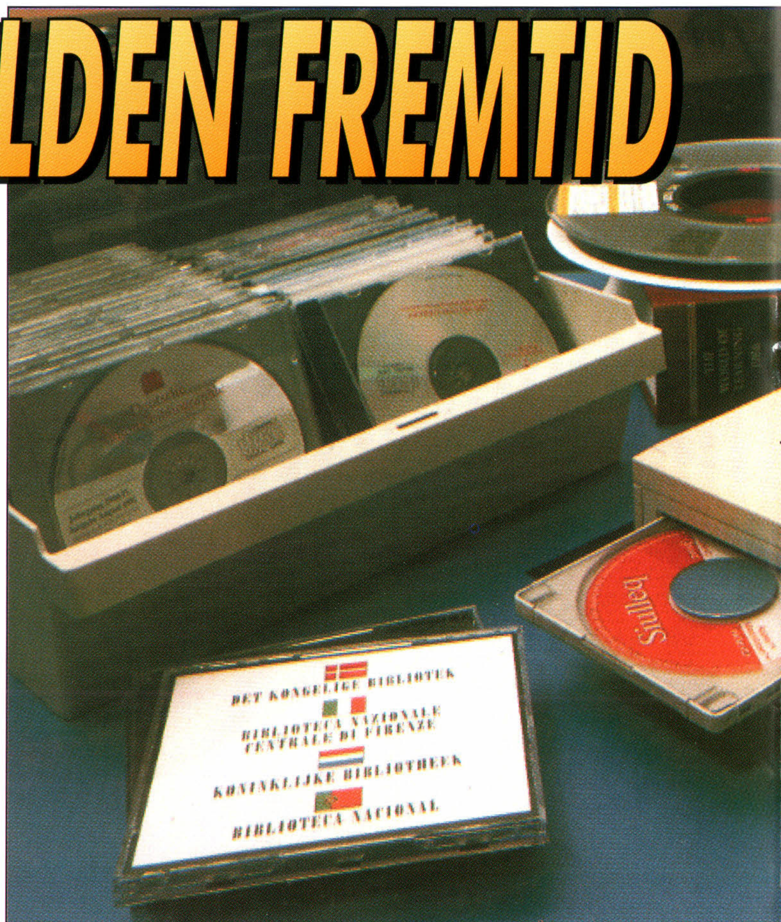
DANSK AMOS BRUGER GRUPPE (D.A.B.G.)

- Vi tilbyder gratis medlemssskab af gruppen, der p.t. har 106 medlemmer i Danmark, Sverige, Norge og på Færøerne.
- Hver 3. måned udgiver vi et diskettemagasin, sprængfyldt med artikler, programmer og brevspørgekasse.
- Magasinet koster kr. 30,- pr. nummer. Vi råder endvidere over en stor samling engelske og Danske AMOS PD disketter, der kan købes eller byttes.
- Vi har ingen telefonhjælpelinie, men vil i den nærmeste fremtid kunne kontaktes på et eller flere BBS'er på Sjælland eller pr. brev.
- Hvis du vil være medlem af gruppen skal du blot indbetale kr. 30,- på gruppens postgirokonto, nummer 598 3479. Skriv på girokortet "Nyt Medlem". Inden for ca. 1 uge vil du modtage dit første diskettemagasin sammen med lidt skriftligt informationsmateriale.
- Du kan også skrive til os på følgende adresse:

Dansk Amos Bruger Gruppe, Postboks 127, 2640 Hedehusene.

SKIVE MED GYLDEN FREMTID

Compact Disc'en vinder mere og mere frem, og vil snart være det dominerende medie for lagring af computerdata.



Normalt når man taler om en CD, tænker man på den som musik. Bemærkelsesværdigt nok blev CD'en faktisk i første omgang udviklet til at lagre computerdata. Da man så fandt den uegnet til formålet, blev den i stedet brugt til audio, hvor den i dag er altdominerende som musikmedie. Men nu, 10-15 år efter den blev udviklet, er CD-ROM'en endelig for alvor ved at bryde igennem. Vi ser på, hvordan en CD fysisk fungerer og produceres samt hvilke fremtidsperspektiver, CD-ROM har.

Hul eller ikke hul

Meget forenklet kan man sige, at en CD er en skive med en masse små huller i. Hver position på skivens spor svarer dog ikke til én bit, der har de binære værdier 0 eller 1, som man skulle forvente. De binære data aflæses ud fra længden af hullerne i sporene, hvilket er en meget mere effektiv metode.

Der er i alt op til 15 milliarder bits på en skive, så hvert spors bredde er kun 0,5 mikrometer (tusindedel millimeter). Til sammenligning er et menneskehår 50 mikrometer i diameter. Fordybningerne i skiven, der består af polycarbonat, ligger i en spiral, der læses fra midten og udefter. Data'ene læses med en laserstråle, der lyser op imod bunden af disc'en. Strålen reflekteres imod et metallag, der ligger oven på polycarbonaten, men den afbøjes forskelligt, alt efter om der er hul i polycarbonaten eller ej, hvorved disc'ens data fremkommer.

Format CD:

Der findes en del forskellige CD-formater, men de er faktisk ikke særligt forskellige. Den originale CD DA (Digital Audio) kan kun indeholde lyd. Resten af formaterne er dybest set afarter af CD-ROM formatet, hvor den største forskel er sektorstørrelsen, der svinger mellem 2048 og 2352 bytes pr. block.

Det mest almindelige format er CD-ROM, der findes i Mode 1 og 2. CD XA (Extended Architecture) er nært beslægtet med CD-ROM, men har flere forskellige sektorstørrelser og bruges også til Photo-CD. CD-I (Interactive), er faktisk ikke en helt ny standard, men den er først for nyligt blevet markedsført. Fordelen ved CD-I er at programmerne afvikles/udpakkes på en anderledes måde, så de går hurtigere. Commodore og Apple har hver lavet deres egne afarter af CD-ROM formatet, hvor der er lagt operativsystem ned på disken. Apple har deres HFS og Commodore CDTV samt den nye CD XL til CD-32. Udover de almindelige CD'ere, kan man også lave CD-WORM (Write Once, Read Many), som er billigere og nemmere at lave, fordi man kan trykke dem direkte i en maskine. De bruges som supplement til CD'ere, når man skal lave meget få eksemplarer eller en test CD, før den egentlige CD produktion startes.

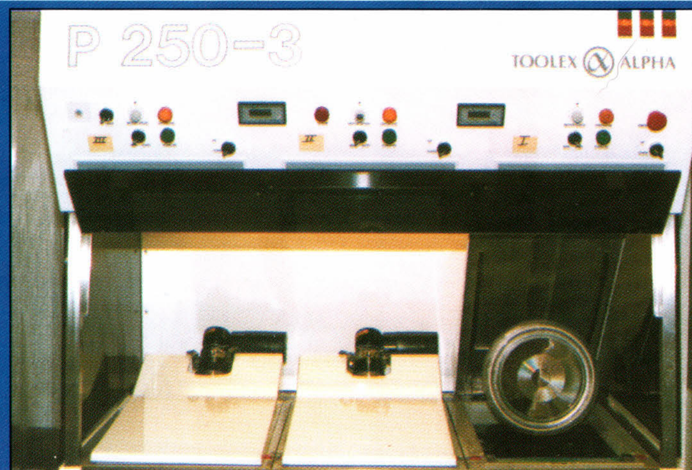
Der kan som standard være 640 MB data på en CD, men det er muligt at lægge mere på. I forhold til en harddisk er et CD-ROM drev langsomt, idet et almindeligt drev læser 3-400 KB pr. sekund. Søgetiden er dog noget hurtigere på en CD-ROM, fordi data'ene ligger mere struktureret end på en harddisk, hvor man hele tiden sletter og skriver oveni.

Produktionsprocessen

Vi tog til det sydlige Danmark, nærmere betegnet Sakskøbing,



Ved Data Mastering forberedes de data, som lægges på glasmasteren.



Den galvaniske proces sker under klinisk rene forhold, da en enkelt støvpartikel kan ødelægge alt.



for at besøge landets eneste CD-fabrik, DanDisc. Af de årligt 11 millioner producerede CD-skiver på fabrikken udgør CD-ROM stadig under 10%, men andelen er stigende. DanDisc har lavet 7 CDTV titler, men ellers er de fleste af de cirka 75 titler til computerbrug i CD-ROM formatet. Produktionen af CD-ROM er på de fleste punkter identisk med den for CD Audio. Der er dog stor forskel i det første led, hvor de indkomne data behandles. Denne fase hedder *Data Mastering*, og i rummet står der en masse forskellige lagermedier. Eftersom CD-ROM grundlæggende skrives og læses ens, laver DanDisc CD'ere til både PC, Apple og Amiga. Derfor får de også data leveret på så forskellige medier som floppy, CD-ROM, CD-WORM, SCSI-harddisk, EXA.Byte, DAT og ældre databånd typer.

Når de indkomne data er struktureret, overføres de med laserteknik til en glasplade. Processen kaldes glasmastering, og informationerne ligger nu som aflange fordybninger af forskellig længde.

Far, mor, børn....

Med glasmasteren som model trykker man ved en galvanisk proces en 'Far', der er lavet af nikkel og er en spejlvendt kopi af glasmasteren. 'Faderen' kan godt bruges direkte til at trykke CD'ere, men som sikkerhed holdes 'han' tilbage, så man ikke behøver at lave glasmastering igen, hvis 'han' beskadiges eller et nyt oplag skal trykkes. 'Faderen' bliver sat op i Galvanoen og behandles ligesom glasmasteren. Resultatet er en 'Mor' i nikkel, hvor oplysningerne ligger ligesom på glasmasteren. Processen foretages en gang til med 'Moderen', og resultatet er nikkel-stamperen, der er en nøjagtig kopi af 'Faderen' og kan bruges til den videre produktion. Først bliver den dog poleret, så overfladen er helt perfekt, og skiven testes grundigt for fejl.

CD støbning

Efter galvanoprocessen sættes stamperen i en sprøjtestøbemaskine, hvor polycarbonat ved 320 grader i bittesmå kugler sprøjtes ind på stamperen, der sidder i en form. Polycarbonatet køles af og er nu det endelige aftryk af glasmasteren, som processen startede med. En robot tager disc'en ud af formen, og sætter den i en metalliseringsmaskine, hvor oversiden af disken i vacuum får det tynde lag aluminium, som reflekterer laserstrålen, der aflæser disc'ens informationer.

Den metalliserede disc lakeres med et tykt lag lak, der skal beskytte mod nedbrydning på grund af fugt eller fedtpletter og ikke mindst ridser. Lakken hærdes med ultraviolet stråling. Fra glasmastering og til dette punkt er produktionen foregået i et såkaldt renrum, hvor kravene til renligheden er meget skrappe. Luften filtreres og har konstant temperatur og fugtighed.

Medarbejderne i ren-rummet bærer dragter og åndedrætsværn, for at undgå at udstyr og produkter forurenes med kroppens partikler som tør hud, hår, spyt og de urenheder, der normalt sidder på tøjet.

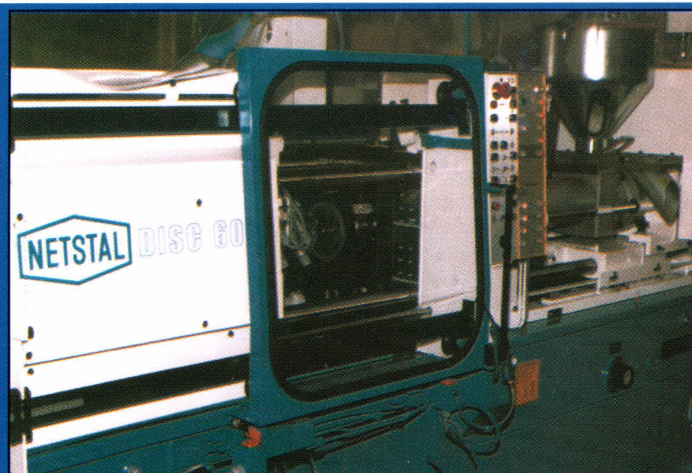
Grundig kontrol

Efter ren-rummet bliver hver enkelt disc kontrolleret manuelt, hvorefter der løbende under produktionen laves stikprøvekontrol på enkelte discs. Kravene til det maksimale fejlantal er fra Philips sat til 200 block errors, men på DanDisc tolererer de ikke mere end 3 block errors. Testen udføres på computere, der laver en form for checksum på disc'en. De godkendte discs får nu påtrykt det mønster, som kunden har vedlagt datamaterialet. Der anvendes igen UV-lak, der sidder direkte på disc'en.

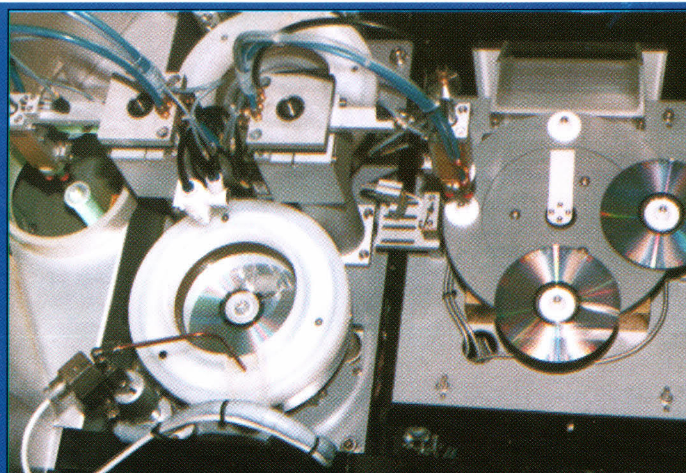
Til sidst pakkes disc'ene i de bestilte bokse eller poser og er klar til forsendelse. Halvdelen af DanDiscs CD-ROM produktion går til eksport, hvor en del er til USA.

Forventningens glæde!

Markedet for CD-ROM forventer DanDisc vil stige kraftigt for både PC og Amiga indenfor det næste år. Udviklingen går imod hurtigere og billigere drev. Med priser ned til 1200 kr. for et CD-ROM drev og 3500 kr. for computer med drev og 3 CD'ere i CD-32, trænger CD-ROM sig kraftigt på for de mindre erhvervsdrivende og private brugere. Carsten C. Hansen, der er CD-ROM Product Manager hos Dan-



I denne Injection Molding Machine trykkes den vigtigste del af CD'erne, hvor der ligger data på.



Skiverne får derefter et tykt lag UV-hærdende lak, så de beskyttes mod ridser og snavs.



Disc nævner, som et af de nye områder, at byggemarkeder kan lægge deres store kataloger ned på en CD.

En anden anvendelse kan ses på en multimedie CD-I, de har produceret til Roskilde Festivalen, hvor man på Festivalen kunne se billede og tekst om de forskellige grupper, samtidig med at musikken kørte i baggrunden. DanDisc selv holder sig dog fra den egentlige softwareforberedelse, idet de kun laver disken. Et af de firmaer, der samler andres data på en CD er CD Danmark. De har lavet den elektroniske bog *Magnus*, som indeholder et væld af oplysninger. Der er eksempelvis told- og skatteregler, jura, økonomi, uddannelse- og erhvervsvejledning, lovgivningsmateriale fra Statens Informationstjeneste og litterært arkiv. I alt er der 20 bøger på én disk - og så er den gratis! Hele princippet med disken er nemlig at brugerne skal købe licens til de enkelte bøger, de har brug for.

Magnus henvender sig fortrinsvis til kommuner, skoler, advokater og andre fra erhvervslivet, men lignende produkter til private er på trapperne, blandt andet arbejdes der på litterære værker som multimedie.

MiniDisc afløser floppy

Textware er et andet firma, der producerer elektroniske bøger for andre. De har lavet i alt 100 hovedsageligt seriøse titler lige fra CD Fakta leksikonet til Gads Juridisk. Administrerende direktør Jens Erlandsen udtaler, at der ikke er nogen tvivl om CD-ROM'ens succes. I løbet af det sidste år er der blevet solgt lige så meget som de foregående ni år.

Priserne på CD-ROM drev er faldet så meget, så de snart vil være standard i en PC'er. Jens Erlandsen ser ikke nogen trussel mod CD mediet i den nye MiniDisc, snarere et supplement. Han spår, at MiniDisc'en med en lagerplads på 120 Mb vil blive floppydiskens afløser. Textware ser med stor interesse på den nye CD-32, som de anser for at være meget potentiel på grund af prisen. Folk er meget købekritiske, og derfor mener Jens Erlandsen, at den nye CD-I maskine, der teknologisk minder meget om CD-32, er for dyr for de private brugere - omtrent så mislykket som et mahognifjernsyn vil være det.

CD-I er heller ikke særlig kendt, hvilket bl.a. fremgår af en amerikansk undersøgelse. Den viste at kun 8% havde hørt om CD-ROM, der har været på markedet siden 1986, mens 90% havde hørt om HDTV, som ikke engang er kommet som standard endnu. Erlandsen mener, at CD-I vil blive brugt forsvindende lidt, interaktivt.
En undersøgelse fra 1991 viser, at 98% af husstandene har fjernsyn, 42% video, 25% computer og overraskende kun 27% har CD-afspiller. Selvom disse tal er lidt forældede, viser de tydeligt, hvordan der stadig er et stort marked for CD-afspillere. En kombineret computer, musik- og filmafspiller som CD-32 forventer Jens Erlandsen derfor kan blive et møbel, man ligefrem vil se flere steder i hjemmene, for eksempel både i dagligstuen og børneværelset.



Softwaremarkedet vil eksplodere

Henrik Mathiasen fra softwaredistributøren K.E. Mathiasen mener også, at CD-ROM har et stærkt stigende potentiale med de faldende priser for drevene, selvom han synes det er lige lovligt optimistisk at anse det for et nyt møbel. K. E. Mathiasen, der primært sælger underholdning, forventer sig meget af CD-32. De nye titler ser lovende ud, og priserne på 4-700 kr. for en CD vil nok også dale, når der kommer gang i markedet, eftersom piratkopiering synes en umulighed.

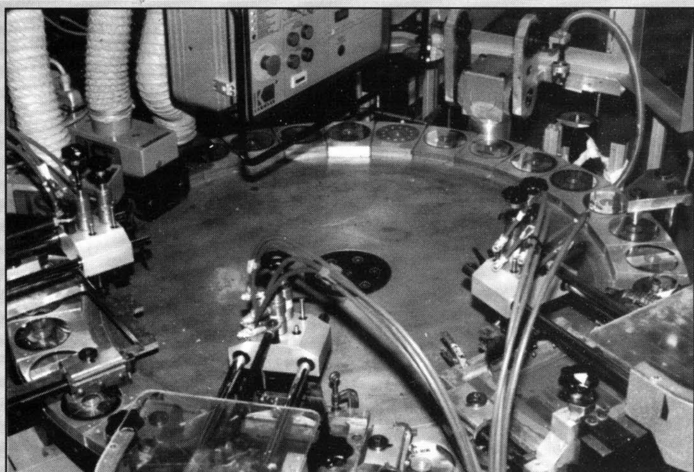
Henrik Mathiasen mener, at det afhænger af markedsføringen, om CD-I eller CD-32 vinder forbrugernes gunst. Umiddelbart står Commodore dog med de bedste kort, fordi softwarehusene er usikre på CD-I, mens der er mange udviklere til CD-32.

CD drev integreres

Starcom er en dansk-tysk forhandler, der sælger både hard- og software på CD-ROM. Direktør Mogens Jensen ser CD'en som floppydiskens afløser. Alle store PC-programmer kommer i dag på CD, som i øvrigt også er billigere at producere, når man kommer op over fem disketter.

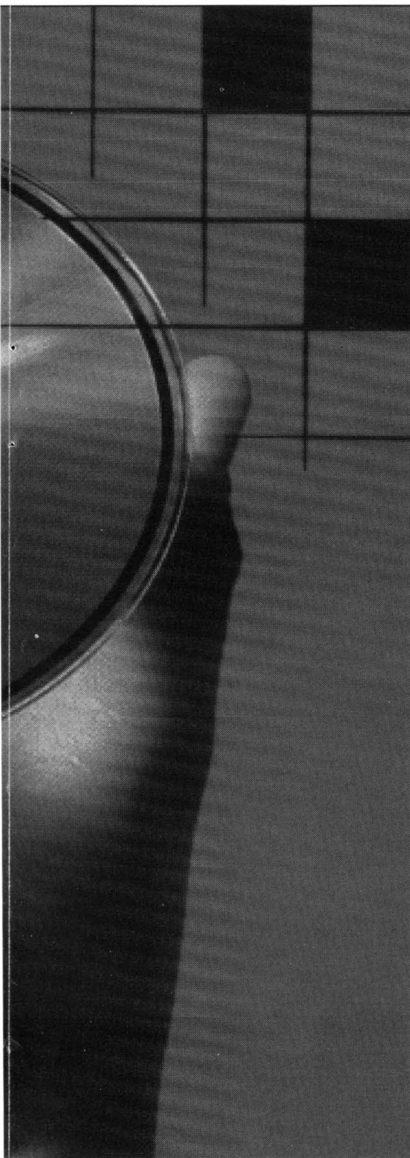
Starcom sælger en integreret multimedie computer med indbygget CD-ROM drev, hvilket de forventer vil blive standard i fremtiden. Mogens Jensen forklarer, at man på den måde kan spare en masse harddisk plads, fordi alle programmerne vil ligge på CD, så harddisken kun skal bruges til data. Hvis man har investeret i et ældre CD-ROM drev, der ikke helt lever op til standarden, behøver man ikke nødvendigvis at købe nyt, idet der findes programmer til både at fixe mangler og speede drevene op.

Selvom det ikke er muligt endnu, mener Mogens Jensen ikke det kan vare længe, før man kan gå hen i en forretning og få sammensat sin personlige CD-ROM





CD-skiverne påtrykkes, efter tekstning, farve med skivens navn og udgiver.



med de programmer, man skal bruge. Allerede nu kan man købe CD'ere med op til 640 Mb data eller programmer til priser fra 75 kr.

Producenternes og forhandlernes forventninger er ikke til at tage fejl af. I løbet af et års tid eller to vil CD være det altdominerende medie for computerdata og -programmer. Det er ikke en tendens, forbrugerne behøver være nervøse for, da alt tyder på, at priserne vil blive rimelige, blandt andet fordi piratkopiering kan undgås.❑

Tage Majland

CD-ROM - FORKLÆDT SOM VOKSEN

Prisen på CD-ROM drev rasler ned. Hvor man tidligere skulle slippe et sted mellem 5-10.000 kroner for et CD-drev, koster et tilsvarende drev i dag kun omkring 1.500 kroner. Denne udvikling er jo ikke i sig selv nogen åbenbaring, men derimod helt analog med udviklingen i priserne på farve-TV, CD-afspillere, computere, og i det hele taget produkt-teknologier, der på det givne tidspunkt er i hastig fremmarch.

Et særligt godt eksempel i denne forbindelse er prisudviklingen for PC'er. Hver eneste gang en ny, hurtigere, større o.s.v. maskine ser dagens lys, falder prisen ganske automatisk på de eksisterende modeller. Indenfor områder med teknologisk ekspresfart vil prisforskellen mellem den nye model og den gamle model sjældent stå mål med den teknologiske forskel. Ofte vil man 'få mere for pengene' ved at investere i den nye model. Det kan derfor være svært for både producenter og forhandlere at slippe af med de ældre maskiner, og derfor tyr man til den vigtigste handlingsparameter af dem alle: prisen. Når prisen igen står mål med produktets ydeevne, eller rettere med markedets øvrige produkter, stiger salget tilsvarende, og producenter og forhandlere får ryddet op på hylderne.

300 kb i sekundet - derudaf!

ravene stilles først og fremmest til den hastighed, hvormed CD-drevet kan overføre data fra CD'en til computeren. Oprindeligt lå overførselshastigheden på omkring 100 til 150 kb i sekundet, men med egentlige videofilm eller programmer/spil indeholdende videosekvenser er det nødvendigt at kunne overføre 300 kb i sekundet, og det kan de nye drev - Commodores CD-32 inklusive.

Overførselshastigheden er naturligvis også vigtig i den mere professionelle dimension, hvor opslagsværker som *Magnus* (bl.a. jura og økonomi) fra CD Danmark, *ALBA* (oversigt over litteratur fra forskningsbibliotekerne) fra Uni-C, og egentlige ekspertsystemer ofte er afhængige af søgetiden, altså den tid det tager at finde en enkelt post. Tidligere var CD-drev langsommere end traditionelle harddiske, hvorfor deres eneste berettigelse var lagringskapaciteten, men nu begynder det altså at se anderledes ud.

Overførselshastigheden for CD-drevene er således blevet dobbelt så stor, men dog stadig kun ca. 1/3 af hastigheden for en standard AT-harddisk.

Et af de væsentligste problemer med CD'erne har været hindringen i at skrive til pladerne flere gange. Med Kodak Photo-CD teknikken, hvor fotografier scannes og lagres på CD-ROM, er dette problem blevet forstærket yderligere. Multisession CD'er, som disse kaldes, eksisterer idag, men indtil videre kan CD-drevene sjældent håndtere disse (og hvis de kan, er de næppe til at betale for den almindelige forbruger). Der er derfor fra flere sider stillet krav om, at de almindelige CD drev skal kunne anvende disse, da arbejdet for eksempelvis reklamebureauer, fotografer etc., ellers bliver unødigt besværligt, og formentlig også dyrere i sidste ende.

Hva' kan man få for en ti'er?

Formentlig ikke så meget, men branchefolkene synes generelt enige om at prisen på CD-software under alle omstændigheder ikke bliver dyrere end den diskettebaserede ditto - snarere tværtimod.

Udvalget af CD-software spænder, allerede i dag, vidt. Man kan således anskaffe sig både spil, opslagsværker, leksika, clipart, musik m.v., ligesom egentlig professionel software er ved at vinde frem. En af de mest populære anvendelser i CD-mediets startfase, har imidlertid været lagring af PD- og shareware-programmer.

Hvor man som forbruger tidligere måtte bestille 38 forskellige disketter med PD eller shareware (hvis man altså ikke lige var den lykkelige ejer af et modem, og havde betalt telefon), kan man nu i de fleste tilfælde nøjes med at anskaffe sig en enkelt CD.

Lagrings-kapaciteten er som bekendt enorm (godt 600 mb), og da disse programmer sjældent er særligt omfangsrige kan der ligge en anseelig mængde af dem, på sådan en CD-plade.

Det engelske firma Almathera har således udgivet adskillige af denne type PD/shareware samlinger til CDTV, hvor man finder alt hvad hjerte og computer kan begære når det drejer sig om spil, demoer, animationer, utilities (og herunder både tekstbehandling og andre applikationer), musik og grafik. Ja, sågar klassiske værker af Shakespeare, Byron og Shelley er at finde på én af disse CD'er - lige til at printe ud (dette er dog næppe stedet for at indgå i en nærmere ophavsretlig diskussion).

Disse CD'er, 17 Bit Collection, The Demo Collection I, CDPD II og CDPD III, er som nævnt alle til Amiga CDTV og koster lige under 400 kroner stykket hos firmaet M.R. Gruppen. Der findes dog også en række tilsvarende CD'er rettet mod PC'erne, hvor den mest kuriøse formentlig er en nyligt udgivet CD fra Microsoft, kaldet *Dinosaurs*, med over 1.000 farvefotos og 200 artikler om dyrene der i sin tid herskede på Jorden.

Multimedie - spil og professionalisme

Førende analysefirmaer anslår at salget af CD-ROM drev, på internationalt plan, var ca. 1,5 millioner enheder i 1991, mens salget steg til ca. 3,5 millioner enheder i 1992. Væksten forventes at fortsætte, og salget i 1993 kommer derfor formentlig til at overstige tallet fra 1992. Ialt forventes det, at der i 1995 vil være ca. 9 millioner CD-ROM drev i brug verden over. Det tal kan meget vel blive endnu højere, hvis udviklingen af multimedieprogrammer virkelig tager fart. Samtidig skal det bemærkes, at

➡

der her er tale om egentlige 'løse' CD-ROM drev, og altså ikke computere, hvor CD-drevet er en integreret del, som i f.eks. CD-32 fra Commodore.

Også på det danske marked sælges der CD-drev i stigende grad. Således forlyder det, at der for mange distributører og forhandlere er tale om fordoblinger af salget i de seneste seks måneder. En af forklaringerne er naturligvis, at stadig flere produkter udkommer på CD. Der er således tale om den traditionelle skrue, hvor successen for det ene produkt afhænger af det andet - hvem gider købe en computer, der ikke findes noget software til?

Når man har sagt CD-ROM, må man imidlertid også sige multimedie. Commodore har længe stået som den ledende kraft på dette område, ihvertfald i Danmark, med en stærk Amiga produktlinie, der efterhånden bør kunne dække ethvert tænkeligt behov. PC'en har indtil nu stået i kulissen og kigget på, men nu ser det ud som om der også begynder at ske noget på denne platform. Under Windows-systemet synes der at skyde en række programmer op (med Microsoft selv i spidsen), der håndterer både audio og video, ligesom der rent hardwaremæssigt dukker produkter op til PC, rettet mod disse hidtil uudforskede områder.

Soundblaster lydkort, eller tilsvarende, og Super VGA er en nødvendighed, hvis man idag vil have blot det mindste ud af et computerspil på PC. Med dette udstyr samt et CD-drev er man godt rustet til at gå de kommende spil i møde. Men hvorfor 'kommende'? Hvad med alle de eksisterende CD-spil, og hvad med de nye CD-32 titler?

Der er efterhånden udkommet en lang række spil på CD-ROM, hvor firmaer som Sierra, Virgin og LucasArts har været nogle af de mest produktive. Titler som Kings Quest V, Legend of Kyrandia og Day of the Tentacle er alle udgivet i CD-version, men de kan ikke tilbyde meget mere end ekstra samplet tale! Værre står det endog til med de hidtidige CD-32 spil, som du iøvrigt kan læse lidt mere om andetsteds i bladet, hvor der nærmest er tale om deciderede genudgivelser på CD. Man får måske nok lidt mere ud af det rent kvantitativt, men kvalitativt er der ikke meget at hente.

Nu kan det godt være jeg lyder en smule kræsen, men med de muligheder der ligger i både CD-ROM systemet på PC-siden og ikke mindst CD-32'eren, er det betænkeligt, at softwarehusene forsøger at spise forbrugerne af med mere eller mindre rene konverteringer af de diskettebaserede versioner. Nogle vil måske klandre Commodore, at de ikke frigav oplysninger om CD-32 til softwarehusene noget tidligere end de gjorde, men jeg tvivler på at hele skylden dermed er placeret. Det er unægtelig noget nemmere at reproducere allerede udgivet materiale, end at starte forfra eller blot forbedre det eksisterende grundlag. Et lyspunkt er dog CD-ROM spillet *The 7th Guest* fra Virgin, der forsøger at være banebrydende, men én svale gør ingen sommer. Man må dog konstatere at antallet af softwarehuse, der har meldt sig under CD-32 fanerne er imponerende - man kan i bedste forstand tale om kødannelse - men som nævnt er det ikke kvantiteten, men kvaliteten, der bør være afgørende. På den professionelle softwareside ser det gudskelov ikke nær så håbløst ud, men alligevel fristes man til at komme med et *hip* rettet direkte mod softwarehusene generelt: Når teknologien findes, hvor så ikke bruge den? Det er nødvendigt at der fra flere sider gøres forsøg på at professionalisere udnyttelsen af CD-mediet til at omfatte mere end blot lagring af data, hvis modeord som interaktion og multimedie skal vinde indpas. Som det ser ud idag virker det som om CD-mediet har forklædt sig som voksen, men stadig er et barn indeni.❑

Robert Vanglo



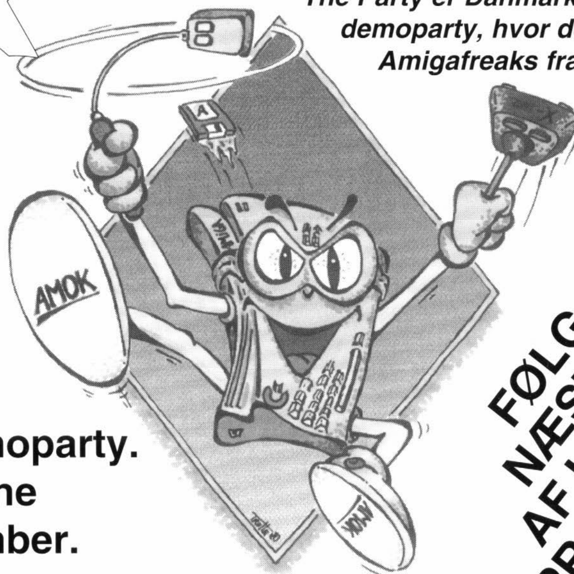
Jurassic Park er en af de spiltitler man kan forvente at se på CD-ROM.

AMIGA AMOK

HOLDER FLYTTEDAG

AMIGA AMOK + THE PARTY

Danmarks største Amiga begivenhed.
The Party er Danmarks største demoparty, hvor der samles 2500 Amigafreaks fra hele Europa.



Amiga Amok
flytter til Herning
i forbindelse med
Nordens største demoparty.
Sted: Herning Hallerne
Tid: 27, 28, 29 december.

FØLG MED I NÆSTE NR. AF HISCORE PROFESSIONEL

YO! JOE!

'Hey Joe' er en gammel Jimi Hendrix sang. Den handler om en mand, der skyder konen da han opdager, at hun har en affære med en anden. Men hvad har det med platformspillet Yo! Joe! at gøre? Ikke noget videre, men sådan er der jo så meget, der absolut ikke har noget på sig! Har Yo! Joe! så noget på sig? Hmmm...



Joe Marino - eller blandt venner: Yo! Joe!

Kort fortalt handler det om, at du skal redde din bedste ven Nat The Rat. Han er blevet kidnappet af en ond sekt, der bare ELSKER små lækre drenge. Det vil sige, at de bedst kan lide dem, når de har stået i eddike i et par dage! Så du skal igennem ild og vand for at befri ham og tilintetgøre denne sataniske sekt!. Næh..forhistorien er der ikke meget ved, og da du i 2 player mode skal styre både Joe og Nat (Joes kidnappede ven!), så virker forhistorien meningsløs og uigennemtænkt! Men kan du se bort fra denne lille detalje, så er selve *SPILLET* faktisk ret godt!

Joe Marino (blandt sine *home-boys* kaldet Yo! Joe!) er en lille italiensk gadedreng, der af uransagelige årsager er havnet på landet. Her skal han kæmpe sig vej gennem et kæmpe slot, en gigantstor labyrint, en snørklet jungle, et stort kloster og sluttelig tage kampen op mod Professor X i hans speciel byggede palads. På sin vej møder han genfærd, deforme dyr, robotter, ninjaer og hundredevis af andre væsener, som endnu ikke er navngivet!Joe er virkelig godt animeret. Han kan stort set alt; løbe, kravle, hoppe, svømme, hænge sig i armene - ja der er stort set ikke det, han ikke kan. Men skulle Joes hårde spark ikke være nok, så kan han da bare samle diverse våben op som feks. stålrør, nunchakos og mit favoritvåben MOTORSAVEN! Den ser utrolig voldsom ud og er ganske effektiv - desværre ser man ikke noget blod, men det lyder godt, når man saver løs! Af andre våben kan nævnes kastestjerner og molotovcocktail, der nok er det mest ødelæggende af dem alle sammen.

Ved afslutningen af hver level skal du kæmpe mod en af sektens medlemmer, og det er noget sværere at greje. De har nemlig tendens til at forsvinde i den blå luft for så, pludselig at puste dig i nakken med deres specielle våben. Jeg røber vist ikke for meget ved at sige, at det er en god ide at have en god portion molotovcocktails med i rygsækken.

Efter bane 1 i slottet får du hjælp af en drage, som hjælper dig videre til den næste destination. Det gode ved Yo! Joe! er, at det aldrig bliver kedeligt og ensformigt. Der er ganske enkelt stor variation i spillet. Figurene på de forskellige levels passer godt ind i grafikken, så der opnås den helt rigtige atmosfære. Der er stor risiko for, at du bliver fanget af spillet. Det er sådan et spil, der bare skal gennemføres, så hurtigt som muligt, men som nok kan tage mange underholdende timer at fuldføre. Det mindre gode ved YO! Joe! er, at man skal starte helt forfra på den level, man er på, når man har mistet alle sine liv.

Men selvfølgelig (som jeg fandt ud af!), går det noget hurtigere, når man for 117. gang skal igennem det samme en gang til. I denne tid, hvor Soccer Kid (se anmeldelse andetsteds i bladet) er på banen, kan det se lidt håbløst ud for Yo! Joe! Men er du ikke vild med Soccer Kid-ideen, så er Yo! Joe! absolut et godt alternativ.❑

Søren Madsen

UPDATE

PC
Yo! Joe! er også på gaden i en PC-version, og også her slår han sig løs med både motorsav og molotovcocktails.

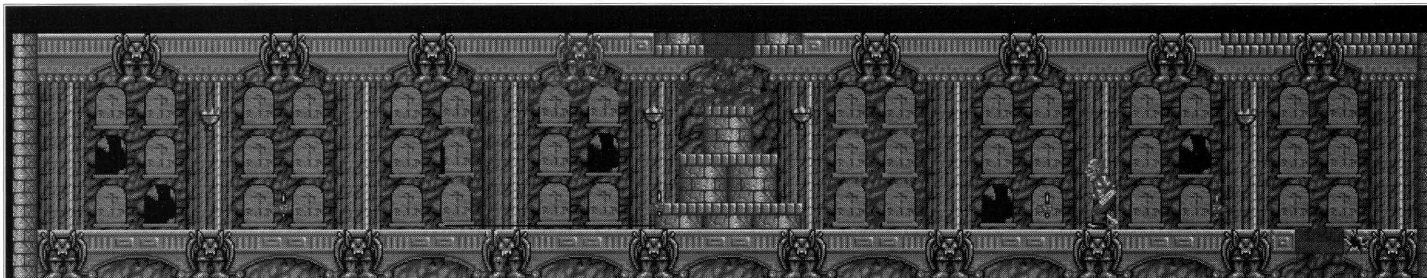
AMIGA

Grafik:	79%
Lyd:	77%
Powerplay:	82%
Ram:	1Mb
Antal Disks:	2
Harddisk:	Nej
Udgivet af:	Play Byte
A-1200:	Ja
Pris:	299,-
Udlånt af:	K.E. Mathiasen

HiScore: 80 %



Spillet Yo! Joe! er et vaskeægte platformspil med, hvad der dertil hører sig af store levels, hvor man går på opdagelse.



Stedet med de rappe svar

ZAP KASSEN

Som jeg plejer at sige, velkommen til Zap-kassen! Efter en begivenhedsrig måned på redaktionen med tidspres, flyttede deadlines, ulykker, bål og brand, lægger jeg hermed ydmygt læsernes egne ord for dine fødder, hænder og øjne. Der er sågar dukket en ny dimension af Zap-kassen op, Post Scriptum hedder den, læs mere om den andetsteds. Breve har der været nok af, men det betyder ikke at du skal læne dig tilbage med god samvittighed! Når du har læst bladet igennem, vil jeg have dig til at finde et papir og en blyant (eller en diskette og et tekstbehandlingsprogram) og straks nedskrive hvad der end falder dig ind. Derefter sender du det til:

Hiscore
Dansk Medie Hus I/S
Hillerødgade 81-83
2200 København N
... Og mærker kuverten "Zap-kassen"!

Efter denne lange og moralske indledning slipper jeg mit greb og sender dig videre ned af siden - Let there be mail!

For få hardware-tests?

(dette er en del af et længere brev, Zap)
... Til selve Zap-kassen vil jeg gerne sige, at hvis et brev indeholder konkrete spørgsmål som I besvarer, så tryk spørgsmål og svar efter hinanden, det bliver lettere at forstå svarene hvis de kommer i sammenhæng med spørgsmålene, så man ikke får afbrudt læserytmen, ved at skulle lede tilbage efter det spørgsmål som man er i gang med at læse svaret til (denne sætning er et udmærket eksempel på at punktummer er unødvendige, Zap). Til Dirty Tricks vil jeg gerne foreslå at man bringer cheat-koder trykt på hovedet, så man ikke ufrivilligt kommer til at læse dem. Jeg kan godt lide de forsider, hvor der er indsat små billeder fra artiklerne indeni, især tror jeg det er en god ide, de steder hvor teksten til billedet er et spørgsmål, f.eks.: - *Bliver planetariets lasershow lavet på Amiga? Læs artiklen. - Hvad venter denne dame på? Slå op på side...* Og så videre... Selv vil jeg gerne have flere artikler om Amigaen på seriøst arbejde, I har haft flere gode indtil nu (ingen nævnt, ingen glemt). Håber I har tænkt jer at udstyre enten nr. 12 eller december-nummeret med en indholdsfortegnelse over året som gik. Da I nu endnu ikke har afvist at I før eller senere udkommer med disketter på forsiden af bladet, så håber jeg at I til den tid også vil bringe andet end tåbelige demoer af spil. F.eks. programmerne fra Jeres forskellige kurser, billederne fra Pixels, musik, viruscheckere, SH/PD-utilities, etc. I mangler sammenlignende anmeldelser af hardware, I mangler i det hele taget anmeldelser af hardware, ikke? Men det er måske et spørgsmål om økonomi? Derefter det egentlige til Zap-kassen: Når et program reklamerer med at det understøtter AGA-chipsættet, betyder det så at man ikke kan bruge det på de 'gamle' Amigaer? Det kunne jo være at selvom man ikke lige havde planer om at opgradere så ville man godt give lidt mere for et AGA-program, så man ikke stod helt på bar bund den dag det gamle muldyr blev dømt ude. Selv købte jeg, for ca. et års tid siden, efter at have fulgt min 64'er til graven, en A600 (pris: 3095!), fordi jeg naivt troede at den var fremtiden, afløseren for A500. Den eneste fordel jeg kan se ved den idag er dens manglende numeriske tastatur, der efter min mening gør at den ikke er så klodset som de andre Amigaer. Er det rigtigt at A600 mangler nogle porte i forhold til de andre Amigaer? Hvad bruges de til? Betyder det at der er programmer, eller hardware som ikke fungerer på A600? Diskdrev og printere er vel undtaget da de jo har egne porte?
Niels-Ejner Carlsen, Odense V

Hej Niels-Ejner!
Som du ganske rigtigt siger, er det irriterende at skulle læse tilbage i teksten for at finde spørgsmålene der bliver svaret på. Det er derfor jeg helst ser at folk nummererer deres spørgsmål og samler dem eet sted i brevet (hvad mange, f.eks. du selv, ikke gør), så spørgsmålene og svarene er lettere at kombinere. Det ville fylde for meget at skulle gentage spørgsmålene, men jeg prøver i så vid udstrækning som muligt, at undgå 'Ja'-, 'Nej'-, og 'Måske'-svar, ved at resumere spørgsmålene når jeg svarer på dem, f.eks. 'Nej, Workbench 2.0 kan ikke køre på KS1.3' etc.
Cheat-koder på hovedet i Dirty Tricks? Jeg mener da at sektionen er så tydeligt markeret at man kan springe den over hvis man ikke vil læse den? Desuden kan man jo godt læse en cheat-kode uden at bruge den... Et spørgsmål om viljestyrke - get yourself together!
En samlet indholds-oversigt ved årets slutning er bestemt ikke umuligt - faktisk vil jeg godt love, at en sådan dukker op, enten i december- eller januar-nummeret.
Disketter på forsiden er nok ikke noget du skal forvente at se lige med det første. Som oftest vil dette betyde en fordyrelse af bladet, og spørgsmålet er om læserne er interesseret i at betale ekstra for en diskette. Vi arbejder naturligvis løbende med ideen, og såfremt det bliver til noget, vil disketterne selvfølgelig både indeholde utilities, demoer, spil, PD o.m.a.
Jeg kan ikke helt forstå din kritik af antallet af hardware-anmeldelser. Vi bringer stort set hardware-artikler i næsten alle numre (nærværende nummer undtaget), men er naturligvis afhængige af de produkter vi modtager til test - nogle gange modtager vi mange, andre gange slet ingen.
Hvis et program *understøtter* AGA-chipsættet kan det også køre på standard Amigaer. Hvis det derimod *kræver* AGA (skal stå på pakken) kan det kun køre på disse maskiner! Den eneste port A600 mangler i forhold til andre Amigaer er DMA-porten som bruges til at sætte harddisk, accelerator-kort og ram-udvidelser i. Den har istedet en lille sprække i siden som kaldes PCMCIA-porten. Det er imidlertid ikke det store problem eftersom harddisk kan sidde internt i A600 og man kan købe 'kreditkort' ram-udvidelser som passer til PCMCIA-porten. Den eneste umiddelbare ulempe er at du ikke kan tilslutte accelerator-kort.
Jeg opgav at forstå hele dit manual-tip efter tredje gennemlæsning og har derfor ikke bragt det - sorry! Men ellers tak for et interessant brev med god kritik og mange interessante ideer! Som et tegn på min gode vilje sender jeg dig en præmie.
Zap

Farveforvirring

Yo/Hil/Hej/Goddag Zap!
Som alle andre vil jeg gerne starte med at rose Jeres blad thi... Bla Bla Bla Bla... det bedste!!! Men, men, men kan I ikke prøve at distribuere Jeres farvesider lidt bedre? Zap-kassen (FD#11) behøver måske ikke at være i farver, mens spilsiderne (FD#11 s.33) og Demoscenen (FD#7, s.19) bør være fuldt i farver. Og lige en anden ting... Var det ikke muligt at have en mindre månedlig artikel om det nyeste på virus-området, nyeste versioner, nyeste vira, und so weiter? Men nu over til spørgsmålene:
1. Jeg har haft kig på en Epson Stylus 800 InkJet printer, men forhandleren sagde at den ikke kunne fungere ordentligt med en Amiga, ja faktisk sagde han at InkJet-printere slet ikke kunne bruges ordentligt med Amigaen, kan det passe?
2. Hvis jeg kan bruge den, hvilken driver skal jeg da bruge?
3. Hvad er forskellen på en Multisync-, Multiscan-, og en Mediascan-monitor?
4. Hvor meget hurtigere bliver en A1200 når den får lidt fast-ram at arbejde med?
5. Er det på en A1200 muligt at udskifte det interne DD-drev med et HD-drev?
6. I PD-Online (FD#11) nævner I under beskrivelsen af MFR et program ved navn MagicMenu af Martin Korndorfer. Men hvad er det egentlig og hvor kan man få fat i det? Måske på en fremtidig PD-disk?
Det var så alt for denne gang!
PS: Jeg overvejer at anskaffe et modem, og så tænkte jeg om i kender en BBS hvor man kan downloade en god pizza?
Per Iversen, Munkebo

Hi/Hallo/Hva'så/Halløjsa Per!
Under produktionen af bladet kan tingene af og til ændre sig. Nye artikler erstatter gamle, der af forskellige årsager må ryge ud. Som følge heraf kan den oprindelige farve-prioritering også ændre sig, men vi forsøger naturligvis at anbringe artiklerne med de flotteste billeder på farvesider. Du vil sikkert komme til at se forskellige virus-artikler fra tid til anden, men en egentlig månedlig spalte er der ikke planer om for øjeblikket.
1. InkJet printere kører lige så godt på Amiga som på PC. Den eneste forskel er printer-driveren de to maskiner bruger.
2. I manualen til printeren er der en liste over printere som den emulerer. Der er altid mindst én Amiga-model imellem dem, og det er denne driver du skal bruge. Hvis det ikke hjælper dig så prøv at kontakte Betafon, der har forskellige drivere på lager.
3. Der er ikke nogen synlig forskel på de monitorer du nævner. Scan og sync er bare betegnelser for nogle forskellige frekvenser. Der er meget få af disse monitorer der virker til Amiga da de skal kunne gå op til 15Khz, og det er det de færreste der kan.
4. En A1200's hastighed skulle mindst fordobles når den udvides med f.eks. 1 Mb fast-ram!
5. Ja, man kan godt udskifte DD-drevet med et HD-drev, desværre er sidstnævnte næsten umulige at få fat på herhjemme endnu, da der endnu ikke er nogen dansk importør. Det skulle der dog komme snart!
6. Da vi ikke længere udgiver PD-disks er der desværre ingen chance for at finde det på en sådan, men MagicMenu ligger til download på de fleste BBS'er.
Nej, jeg kender ikke et BBS med pizzaer. Jeg prøvede selv at starte en BBS-slikbutik, men KTAS stoppede den, da der efterhånden kom for meget knas på linien... (send en dårligere vittighed ind, med en mere søgt pointe, og vind et skilt hvorpå der står 'spark mig') ... *Zap*

Pirater - yet again!

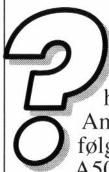


Hej Zap
Jeg har lige læst Jeres blad, juli-august nummeret, og det var med stor interesse at jeg læste den artikel om pirater. Der har været sagt så meget negativt om pirater, faktisk lige siden fænomenet blev kendt, at man ligesom har glemt det 'gode' der er at sige om dem. Begynd nu ikke at tro at jeg 100% billiger pirat-virksomhed, for det er langt fra tilfældet. Jeg er selv i gang med at lave et adventure, og er selvfølgelig ikke interesseret i at se en piratkopi ligge og flyde et eller andet sted. Men prøv engang at se på baggrunden for pirat-virksomheden *(igen?, Zap)*. Mange spil/programmer koster en halv bondegård i forhold til hvad man kan få dem for i udlandet. F.eks. har jeg endnu ikke købt et eneste program her i Danmark. Jeg fik mig et VisaCard, og med det har jeg købt spil og programmer i England til ca. halvdelen af hvad de koster herhjemme. En anden ting er at alt for mange computerblade mangler seriøse anmeldere, dette gælder lige så vel engelske som danske blade. Man ved jo dårligt nok hvad det er man betaler 300-500 kroner for. Piratkopierne giver os det vi har bedt om i årevis, nemlig et preview af det spil man er interesseret i. Det skal ingen hemmelighed være at min første 'udgave' af F-16 var en pirat-kopi. Det krævede ikke den helt store uddannelse at finde ud af at få startet motorerne og komme i luften, og våbenvalg var også rimelig nemt. Så jeg brugte et par dage på at drøne rundt i lufthavet og sende 'the bad guys' hvirvlende mod jorden i en røgsky. Ved at få chancen til at afprøve F-16 i de par dage, fik jeg lyst til at eje originalen, og jeg sendte så bud til England efter en kopi (ikke pirat!). Resultatet er nu blevet at jeg har købt den originale F-16 og samtlige missions disketter, der er udgivet. Dette er ikke kun gældende for F-16, der er andre spil jeg har købt efter at have afprøvet dem via en piratkopi. Jeg kan ikke tro at det kan være den helt store økonomiske ruin for softwarehusene at sende et preview på markedet, med en lille smagsprøve på spillet. Man kan jo lade den koste 10-20 kroner, og hvis nogen så ønsker at købe hele spillet kan de jo sende preview-disken retur og få beløbet fratrukket prisen. Min personlige mening er, at hvis et spil ikke kan stå for sig selv som f.eks. preview, så er det ikke værd at købe og så kan piraterne lige så godt få det. Efter dette lille sværdslag for piraterne, skal de nu ikke sidde derude og gnide sig i hænderne. Jeg kan ikke se noget smart ved at snyde den programmør der har brugt timer, dage og uger *(og måneder og år. Zap)* på at lave et spil, og piraterne burde tænke på at mange softwarehuse betaler en hvis royalty til programmøren, så det er ikke MicroProse, InfoCom, eller andre softwarehuse de tager i r.... men derimod folk som f.eks. MIG! Når spillene ikke sælger går der ingen penge ind på kontoen, og så er det ikke sjovt at sidde og arbejde. Så enkelt er det! Men dette argument er jo lige så fortæsket som softwarehusenes undskyldninger om at deres spilpriser er så høje på grund af piraterne, og piraternes undskyldninger om at de kopierer på grund af de høje priser på spil. Er der nogen, der har hørt disse undskyldninger før, omend i en anden version?
Finn Rosenløv, Espergærde



Dit brev står ganske udmærket for sig selv. Til dit sidste spørgsmål: Det ville nok være løgn at påstå at jeg ikke havde hørt undskyldningen fra softwarehusene før. Men den med at pirater kopierer på grund af høje priser er da meget sød. Det har sikkert ikke noget at gøre med at de tjener 20-30.000 kr. om måneden, skattefrit, vel? Til sidst vil jeg bare lige sige at jeg heller ikke kan lide pirater. Især ikke når de plyndrer mine byer i Civilization.
Zap

(Som sædvanligt er alle skader som du måtte forvolde på dit udstyr ved at følge rådene i dette brev på eget ansvar. HUSK! Garantien på din Amiga ryger så snart du skiller den ad!)



Hej Zap
Hermed et lille brev til Zap-kassen. For et år siden købte jeg en Rochard harddisk brugt. Jeg bruger den på en Amiga 500+. Jeg ved ikke bestemt om følgende kan bruges på en almindelig A500. Jeg har været udmærket tilfreds med min HD, lige bortset fra et irriterende lille problem. Den strømforsyning som følger med tænder for sent. Den får sin startinformation fra Amigaen. Det med at den tænder for sent, gjorde at hver gang jeg startede op skulle jeg lige resette, ellers troede Amigaen ikke at der var ordentlig forbindelse til harddisken. I dag blev jeg træt af dette og løste problemet. **Det følgende kan kun anbefales, hvis du ved lidt om hvad der er den varme ende på en loddekolbe.** Om på ryggen med 'Migaen, ud med skruerne og af med overpladen. Ud med stikket til keyboardet og af med det. Der sidder en blikplade over al elektronikken, for at skærme for digital støj. Den sidder med skruer forneden og i venstre side i forhold til expansion-porten. Ud med alle skruer, og buk de øverste blik-flaps til de bliver lodrette. I højre side sidder der også blik-flaps som skal bukkes. Af med pladen, og nu kommer vi til løsningen. Du skal lokalisere en dims, en elektrolyt, som sidder lige til venstre for drevet, under højre hjørne af den nærmeste chip. Den har nummer C712. Den bukker du mod bagsiden af 'Migaen, til den er næsten nede ved print-pladen. Så tager du en anden elektrolyt med værdien *47 uF/16 volt*, og lodder den parallelt med C712. En sådan elektrolyt kan købes for ca. kr. 10,- i elektronikforretninger, og i de fleste radioværksteder. Den er bare noget dyrere på værksteder. Der skulle være plads, når du har bukket den som sidder i. Husk at vende den rigtigt, minus-siden skal være mod venstre, plus mod højre (drevet). Hvis der ikke er plads nok, så tag drevet ud. Løsn skruen som sidder vandret ind i drevet, og skru de to skruer ud som sidder i bunden. Husk at holde fast på drevet når du vender 'Migaen om. Så samler du hele herligheden igen, i modsat rækkefølge. Når du tænder din Amiga er den et par mikrosekunder længere om at komme i gang, men din harddisk når nu at tænde før det er for sent. Jeg håber at andre med det samme problem kan bruge det her. Hvis du ikke selv tør lave det, så ring eller skriv, så kan jeg måske hjælpe dig.
John Mikkelsen, Snertinge



Hej John!
Jeg håber du vil tilgive mig for at have klippet din tekniske forklaring fra, men jeg mener ikke at det hører til her. Og til jer der ønsker at nyde godt af Johns ekspertise: Skriv til redaktionen med jeres problem - så vil vil forsøge at sætte jer i forbindelse med John.
Zap

Post Scriptum

Velkommen til en helt ny del af Zap-kassen! Med den pladsbegrænsning jeg har her i bladet, er det klart at ikke alle får deres brev bragt i brevkassen. Det er selvfølgelig ærgeligt for de, der ikke får deres brev bragt og spørgsmål besvaret. I denne aldeles nye sektion vil jeg i fremtiden tage dele ud af frasorterede breve, og knytte en hurtig kommentar med på vejen. På den måde kan flere få deres breve med, og alle skulle være glade! *Zap*

Henrik Vessel, Skanderborg, synes vi har nogle gode spilanmeldelser men vil gerne vide hvad karakterpunktet 'powerplay' står for... - *Tak for rosen, og prøv at læse sektionen 'Sådan anmelder vi spillene' - den står under 'Action News'!*

Søren Schilthauer fra Frederiksberg (som iøvrigt foreslog denne sektion) vil gerne vide om man kan bygge en A1200 ind i et PC-kabinet og få ZORRO II/III porte... - *Ja, det er muligt ved at bruge et PC-tower som du nævner. De er desværre uhyre svære at få fat i i Danmark. Desuden er det ikke officielt muligt at udføre operationen, d.v.s. det kræver lidt fiks-fakseri med loddekolben.*

Kent Stephan Jensen fra Århus V foreslår en artikel kaldet 'Essential PD' som beskriver alle de suveræne PD/SW-programmer der findes... - *I den månedlige fordeling af sider er vores politik at alt PD/SW er integreret i PD-Online sektionen, men bl.a. i dette nummer finder du en gennemgang af en decideret shareware-serie. Der er ingen tvivl om, at der vil dukke endnu mere PD og shareware op i de kommende numre af bladet.*

Marie, vuggestuepædagog, skriver at hun, efter at have fået abonnement på HiScore Prof., ikke længere skal ud i regnen for at købe det, og derfor føler sig renere og mere tør... - *Men lad os nu snakke om noget andet!*

Rune S. Rasmussen, Hundested, spiller meget adventurespil og vil vide om der er stor forskel på Amiga og PC. Desuden vil han høre om der stadig er en fremtid for A500... - *Du skriver ikke i dit brev om du har en harddisk til din Amiga. Hvis du IKKE har harddisk vil der være en enorm hastighedsforøgelse ved skift til en PC'er. Hvis du derimod har harddisk til din Amiga vil det næsten være præcis det samme. At der er en fremtid for A500 er jeg ikke i tvivl om. Hvor lys den fremtid bliver afhænger helt og holdent af hvor godt soft- og hardware kommer til at sælge i de kommende 4-5 måneder.*

Martin, som også kalder sig Highland (måske han er af skotsk afstamning? Red.), vil have at vide hvor han kan skaffe forskellige samples til at lave musik... - *Hvis du kender en der har modem vil det letteste være at hente lydene fra et BBS. Hvis denne mulighed er afskåret, og du er seriøs, burde du købe en soundsampler og selv sample lydene (ja, den virker på A600).*

Railroad Tycoon Deluxe

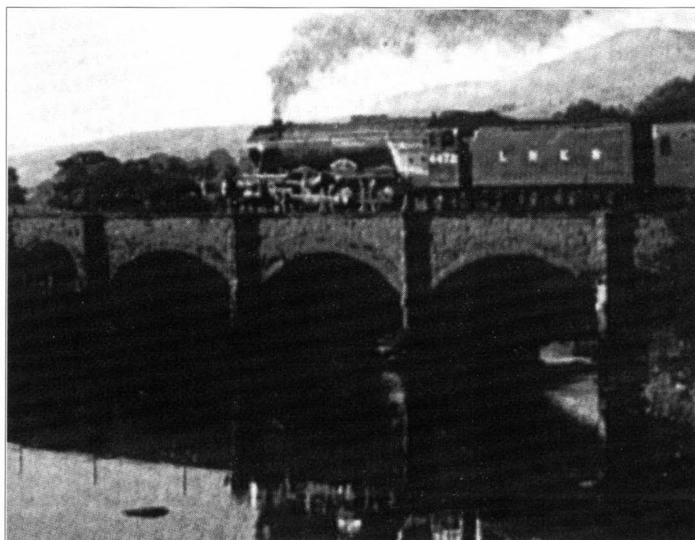
Det er blevet in at 'peppe' de gamle spil op, så grafikken, lyden og spillet som helhed bliver mere tidssvarende, og man kan få rettet op på eventuelle fejl eller mangler. I sidste nummer beskrev vi således den nye version af Pirates, men nu står endnu et MicroProse-spil for tur... Railroad Tycoon!

Da jeg hørte, at MicroProse ville sende en opgraderet version af Railroad Tycoon på gaden, begyndte mine øjne straks at funkle. Minderne om dette sublime spil væltede ind over mig, men med minderne om sublimiteten kom også erindringen om de mange små bugs og mangler spillet var præget af. Håbet er som bekendt lysegrønt, så der var ingen tvivl i mit sind om, at disse fejl ville være rettet i Railroad Tycoon Deluxe.

Oprindeligt var der derfor sat hele to sider af til anmeldelsen af Rails Deluxe, men på baggrund af de første indledende testmanøvrer skrumpede pladsen først ind til én side, og til sidst til kun en halv side. For der er faktisk ikke noget nyt i Deluxe versionen! Grafikken præsenteres nu i fuld VGA, og lyden er blevet en smule bedre, men spillet i sig selv er samtidig blevet langsommere. Selv på en 486/33 snøvler spillet sig afsted, med mindre man sætter spillets interne hastighed på turbo.

Der er dukket en række nye verdensdele/regioner op, så man nu har seks forskellige at vælge imellem: Nord Amerika, Syd Amerika, Østlige USA, Vestlige USA, Afrika og Europa. Med mindre man tillægger det stor værdi at kunne transportere forskelligt gods, eller gennemspille forskellige historiske perioder, er der dog ikke nævneværdig forskel på de enkelt regioner. Elleve nye tog er dukket op i Rails Deluxe, men ingen af dem overgår det franske TGV, der allerede var at finde i den første udgave, så heller ikke her flyttes der grænser.

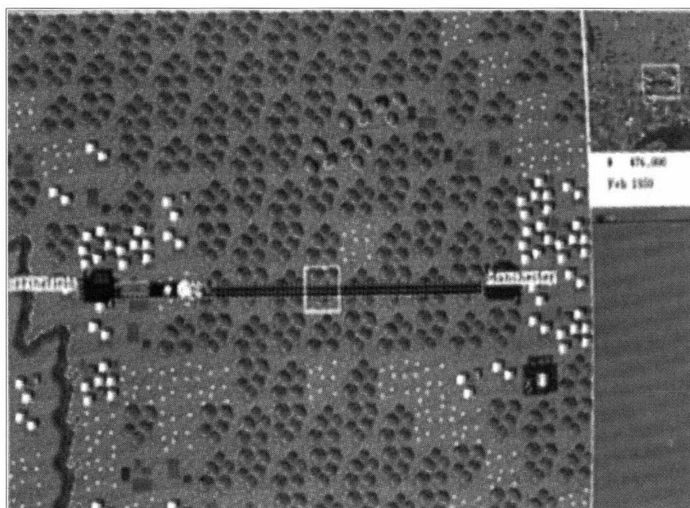
Den oprindelige version havde en alvorlig skavank omkring den såkaldte *Route Plan*. Når man havde lidt for mange tog ude at rulle, og byggede lidt for mange *Union Stations*, blev ruteplanen ofte ødelagt (Læs: streger over hele skærmen, uden mål og med). Det ser ud som om denne fejl nu er rettet. Man kunne i mangel af bedre leve med nedsat hastighed og kun få forbedringer, men når man ikke kan gemme sin position på harddisk, efter at have spillet i tre timer, går man amok (Amiga Amok: se Herning). Dette skete for undertegnede anmelder! Jeg er ikke klar over, om det kun er min version af spillet, der skaber problemer, men efter adskillige forsøg på at gemme spillet på både harddisk og floppy, med den kategoriske fejlmeddelelse 'Error while saving' til følge, måtte jeg opgive og starte forfra.



Fut, fut her kommer vi med rigtige Guldkorn ristet i håaning. Fut, fut her....

Railroad Tycoon konceptet er genialt, og almindeligvis skal dette selvfølgelig præmieres, men når et fremragende koncept spoleres er det ikke just de store belønninger man har lyst til at smide om sig med. Lidt point skal der dog gives for den ellers ganske nydelige grafik, med det forbehold at en 486DX 66 MHz, en super turbo hurtig harddisk samt et super duper turbo hurtigt grafikkort er særdeles anbefalelsesværdigt, såfremt man ønsker at fornøje sig, og ikke blot slå tiden ihjel. Nu har jeg fundet min gamle version af Railroad Tycoon frem, og lever med en ruteplan der i bedste fald ligner et billede af Asger Jorn.❑

Robert Vanglo



Grafikken er blevet en del forbedret i deluxe-versionen af Railroad Tycoon.

UPDATE

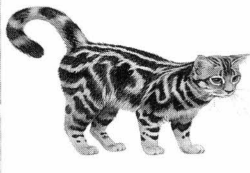
Amiga
Det er højst tvivlsomt om Railroad Tycoon Deluxe kommer til Amigaen, og det er vist godt det samme.

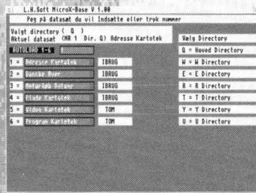
PC

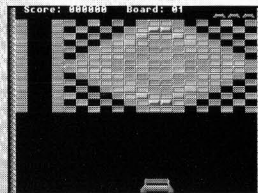
Grafik:	86%
Lyd:	79%
Powerplay:	61%
Ram:	640 KB
Antal Disks:	3 HD
Harddisk:	5 MB
Udgiver:	MicroProse
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./ Covox/ Roland m.fl.
Hastighed:	386 16MHz (som absolut minimum)
Pris:	425,-
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf.: 3139 6366

HiScore: 71 %

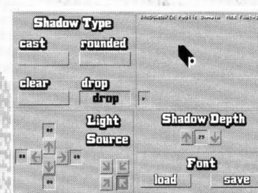
GENIALE AMIGA-produkter:


Color Clip Art-pakke


Kontorpakke



Mega spilpakke



Desk Top Video-pakke


Clip Art-pakke nr.1

Hardware

SupraTurbo28
Det nye geniale turbokort på 28 Mhz til Amiga 500 og 2000. Ring og bestil testmateriale!
Teknik: 28 Mhz 68HC000 processor med 64 kb processor- og "memory cache" ram. Dette forøger din Amigas hastighed med ca. 400%
Test: Amiga Special 9/93, Tyskland: ***SEHR GUT.***
Gesamteindruck: 95%. Sensationspris *1698.-*

Diskdrev
Externt: Højkvalitets 3.5" Sonydrev med afbryder, gennemført bus og 2 års garanti. Leveres nu med anticlickprogram, kopiprogram, dagsplan-program og viruskiller. *599.-*
Internt: CITIZEN indbygningsdrev til Amiga 500. Monteres i stedet for det originale drev. Leveres med 2 års garanti. *599.-*

Ramkort
A500: 512kb med ur og afbryder	290.-
A500: 1 mb extern med plads til 8 mb	995.-
A500+: 1 mb med afbryder	559.-
A600: 1 mb med ur og afbryder	579.-
A1200: RamJet 4 mb ram, 14 Mhz co proc.	2695.-

Harddisk
2.5" LP Seagate ATbus 130 mb, 16 ms	2995.-
2.5" LP Seagate ATbus 210 mb, 16 ms	4795.-
Andre Seagate harddiske 42-1200 mb	RING!

Alle 2.5" harddiske leveres med installationskit til A600/1200, 2 års garanti og installationsprogram.
Aut. garantiinstallation i A600/A1200 *199.-*

CITIZEN & EPSON printere
9 nåle: CITIZEN 120D+, 144cps	1395.-
24 nåle: CITIZEN Swift 200, 216 cps	2395.-
InkJet: EPSON Stylus 800, 225 cps	2745.-
Laser: EPSON EPL-5000, 6 sider pr. min.	5695.-

Bestil vores katalog for flere informationer!

Andet hardware
3.5" noname-disketter ved 100 stk MF2DD	350.-
3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk MF2DD	495.-
Amitech 280 dpi mus med måtte og holder	229.-
QJIII Supercharger joystick	149.-
QJ SuperStar joystick	199.-
Midi interface med gennemført serielport	449.-

M.R. GRUPPEN I/S
Tlf. 56 63 22 77 ● Tlf. 30 55 00 00
Fax. 56 63 21 77

Public Domain

Harddisk brugerpakke
Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for som harddiskejer. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringsprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdark, som er den bedste screenblanker, der findes til Amigaen. Fokus Data sagde: "Til prisen er pakken uvurderlig for enhver harddiskejer." DNC sagde:" Kvaliteten på de ti disketter du får er lysår over gennemsnittet"
Pris incl. disketter (10 stk): *249.-*

Brugerpakke
Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/ A4000 ejerens problem), PC-emulator, de nyeste virus-killere, kopieringsprogrammer, biorytmeprogram (er du i balance?), skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a 250 drinksopskrifter og barstyrings-program. ***Pris incl. disketter (5 stk):*** *99.-*

Kontorpakke
Indeholder alt til kontorbrug, bl.a., tekstbehandling, regneark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilconverter.
Pris incl. disketter (10 stk): *199.-*

Mega spilpakke
Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure-, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test:94 %) og Deluxe Pacman (Fokus Data nr.6, test:"Genialt.")
Pris incl. disketter (10 stk): *199.-*

Desk Top Video-pakke
Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sportstekst- og intromaker, samt testskærmsgenerator og titlekartotek for den krea-tive videobruger til brug med eller uden genlock.
Pris incl. disketter (6 stk): *99.-*

Music Maker-pakke nr. 1
Supersequencerprogrammerne : MED, Protracker Startrekker og OctaMED v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga ! Desuden omfattende program-dokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.
Pris incl. disketter (10 stk): *199.-*

Music Maker-pakke nr. 2
De nyeste versioner af OctaMED (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfatttende program-dokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.
Pris incl. disketter (10 stk): *199.-*

Public Domain

Clip Art-pakke nr. 1
Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.
Pris incl. disketter (10 stk): *199.-*

Clip Art-pakke nr. 2
Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken inde-holder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen. ***Pris incl. disketter (15 stk):*** *249.-*

Color Clip Art-pakke
NYHED: *15 disketter sprængfuldt med vores første og bedste farve IFF-HAM billeder til Amigaen. De indeholder billeder i kategorierne: krybdyr, insekter, biler, fly, krigsskibe og dyr til brug i DTP, Digipaint eller Dpaint4 og i en opløsning, der kan få enhver til at dåne.* ***Pris incl. disketter (15 stk.):*** *249.-*

Grafikpakke
20 grafiske programmer suppleret med 5 animationer. Pakken indeholder bl.a. morphing-, CAD- & grafteg-ningsprogrammer. Desuden indeholder pakken mandelbrot-, fraktal-& landskabsgeneratorer. Ende-ligt indeholder pakken Freepaint, et genialt tegneprg.
Pris incl. disketter (10 stk.): *199.-*

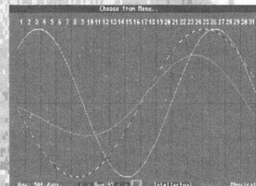
CG fontspakke nr.1
Denne pakke indeholder over 105 adobe fonte, der kan bruges i PPage V3 & V4, og Pagestream.
Pris incl. disketter (10 stk): *199.-*

CG fontspakke nr. 2
Denne pakke indeholder over 121 konverterede CG fonte, der kan bruges i PPage alle versioner, Workbench 2.0/3.0, Dpaint4 eller Pagestream.
Pris incl. disketter (10 stk): *199.-*

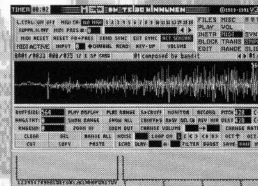
AGA-Pakke
"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt Hvis ja, så få din kammerat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/A4000 none flicker Hi-Res-billeder og se hans ansigt skifte kulør til en blegere grøn nuance end en trolds underbukser ! Eller du kan vise ham, hvordan et rigtigt skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk.
Pris incl. disketter (6 stk): *129.-*

CD'er
The 17 Bit Collection Dobbelt CD	449.-
CDPD II Fred Fish mm.	379.-
CDPD III Fred Fish mm.	379.-
Demo-Collection I	379.-
NYHED! Demo-Collection II	379.-

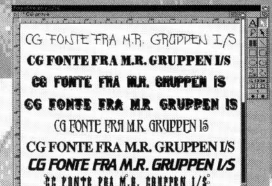

Clip Art-pakke nr. 2



Brugerpakke


Music Maker-pakke

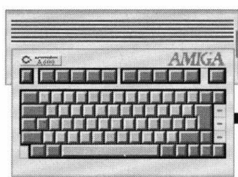

AGA-pakke



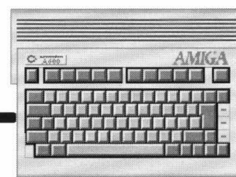
CG fontspakke nr. 1

Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0.
Alle priser er opgivet incl. moms. Forsendelse kan ske til hele norden med Postens Erhvervspakker©

© M.R. GRUPPEN I/S 1993 - *Produceret ved hjælp af PageStream 2.2HL, Professional Page 4.0, ImageFX og Amiga 2000/030. Forbehold for prisændringer, udsolgte eller ikke fremkomne varer!*



AMIGA LINK



MINI NETVÆRK TIL DIN AMIGA

Netværk under én hat, er meget bredt, og faktisk en hel verden for sig selv. Der findes så mange muligheder, og forskellige måder at gøre det på, at mange større firmaer har deciderede netværks eksperter ansat. Det vi her skal koncentrere os om, er de mindre løsninger til den private bruger.

Fra det tyske firma "ABT Computer" er der kommet en ny mini-netværk løsning til Amigaen. Systemet hedder Amiga Link (herefter A.L.), og består ganske enkelt af et ganske tyndt kabel, forbundet til hvert sit 23-polede stik via ordinære netværk-stik, samt lidt styre software.

ABF Computer har valgt en noget utraditionel port løsning, nemlig at benytte diskettedrevs porten, hvor man normalt altid bruger seriel- eller parallelporten. Valget af denne port virker måske i første omgang noget klumpet, men det er faktisk slet ikke så tosset, idet seriel/parallel portene for det meste er optaget af andre ting hos de fleste brugere, og diskettedrevs porten er rent faktisk hurtig nok til mindre netværk løsninger.

Opsætning

På installations disketten bliver Commodores brugervenlige Installer program benyttet, og det hele går tilsyneladende også meget nemt og smertefrit. Både software og manual er 100% tysksproget, hvorfor jeg havde ingen eller ihvertfald

Euro PD

AMIGA og IBM Hard'n Software

Public Domain software til suveræne priser

AMIGA SPIL PAKKE: Indeholder **over** 30 suveræne spil med timevis af underholdning. Rå, hensynsløs, brutal action og hjenegymnastik blandet med seje effekter, gør denne disk til et must for alle, der mangler en undskyldning for at sidde indendørs i det danske vejr. **ialt 10 disks.**

IBM PC SPIL PAKKE: Hvem siger, at PC'eren kun er til tekstbehandling? Denne pakke beviser det stik modsatte. Over 17 MEGABYTE total underholdning af kendte udviklere, som præcis ved, hvordan PC'eren kan udnyttes optimalt. Arcade, platform til strategiske spil er inkluderet her. **ialt 10 disks.**

Amiga/IBM PC spilpakke - pr. stk. Kr. 295,-

Euro PD er specialister i KUN at forhandle ægte kvalitet. Netop derfor ser du ikke 17 mio. programmer i vores liste, men kun programmer som DU kan bruge til noget fornuftigt. Rekvirer Amiga/IBM PC PD-Liste.

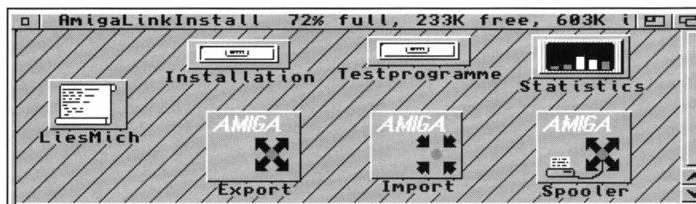
Amiga - Fra Kr. 30 pr/disk IBM PC - Fra Kr. 15/program.

EURO PD HAR OGSÅ

Amiga 600/1200 2.5" harddisk til indbygning - 130 MB	Kr. 2895,-
Amiga 600/1200 2.5" harddisk til indbygning - 210 MB	Kr. 3995,-
Seagate 3144A 3.5" harddisk til indbygning - 130 MB	Kr. 1495,-
Verdens billigste laserprinter - canon LBP-4 Lite 512 KB RAM	Kr. 3750,-
Farve på tryk, så er det denne - HP Deskjet 500C Farve Inkjet	Kr. 3595,-
Billig, billigere, billigst - Citizen 120D 9 nåls printer	Kr. 1250,-
Hewlett Packard Vectra. Køreklare maskiner klar til start fra	Kr.11937,-
Targa Value Line. 100% komplette maskiner med MS-DOS 6.0 fra	Kr. 7795,-

Euro PD har mange andre gode tilbud, så ring og forhør dig.

EURO PD • POSTBOX 122 • 9990 SKAGEN
TLF: 98451489 • FAX: 98444388



Til vores anmelders store skuffelse var softwaren på tysk.

ringe mulighed for at konsultere disse, da mit sprogkundskab i den retning er yderst begrænset. I stedet brugte jeg den viden jeg nu engang har om netværk og Amiga programmer i al almindelighed.

Problemet kom først da intet virkede overhovedet, og maskinen frøs konstant. Lang historie kort: Amiga Link skal ikke defineres som alle andre net, med hvert sit 'unit' nummer for hver tilkoblede maskine, men alle (eller begge) maskiner skal have samme 'unit' nummer, nemlig nul. Dette tog mig temmelig lang tid at finde ud af, da det er stik imod hvad jeg ellers har oplevet. Systemet benytter istedet navne til at kende forskel på maskinerne. Det er da også helt fint - hvis jeg vel og mærke havde vidst det! Den danske importør overvejer dog for øjeblikket at fremstille en dansk udgave, såfremt produktet skal markedsføres i bredere forstand.

Er det til noget?

Hvis man sammenligner A.L. med det kendte PD netværk ParNet, så har A.L. 2 store forcer: Man kan benytte de andre maskiner fra ens egen WorkBench, d.v.s. har man konfigureret det således at maskine A's HD nummer 1 kan ses fra maskine B, så vil ikonerne fra A's HD #1 kommer frem på B's WorkBench, smart! Det er altså således muligt at begrænse de forskellige maskiners adgang til de andre maskiners devices (drev/diske).

Force nummer 2 er så at man umiddelbart kan sætte mere end 2 maskiner sammen i netværket. Dette er dog ikke testet da vi kun havde ét sæt til rådighed, men jeg kan ikke se hvad der skulle kunne stoppe det (Se iøvrigt boks, for øvrige tekniske begrænsninger).

Hva' så med hastigheden?

Ifølge manualen skulle systemet kunne overføre 450 kb i sekundet, hvilket sandsynligvis er begrænsningen på diskettedrevs porten, så jeg gik lystigt igang med at teste med en række små filer. Jeg glædede mig allerede, da jeg er lidt træt at den til tider noget sløve hastighed jeg har på mit ParNet system.

Jeg prøvede at smide en række små-filer over, men var ikke synderligt imponeret, men valgte så at lave en decideret hastigheds test. Jeg fandt en ren tekstfil frem på lidt over 2 mb, som jeg ville overføre mellem mine 2 maskiners RAM diske - Dette for at komme uden om access tider fra sløve harddiske. Begge maskiner var 32-bit 68030/-40MHz maskiner, med rigelig RAM. Overførsels hastigheden var på intet mindre end 58 sekunder! Sam-me test blev så lavet på ParNet, hvilket kunne klares på 55 sekunder. Hvis man regner på de 450 kb/sek som manualen siger, så skulle man altså have kunnet overføre op til 26 mb på den tid som jeg testede 2 mb på....

Buy or forget?

Vil jeg anbefale dette system? Du har selv læst testen, og må selv vurdere ud fra dine egne behov. Personligt lever jeg lykkeligt videre med ParNet, omend jeg ikke kan bruge det fra WorkBench. Men er du 100% workbench freak, har flere end 2 maskiner du skal have koblet samme (1, 2, mange..), eller skal systemet blot bruges til nogle mennesker som intet aner om DOS og lignende, men lige kan magte at styre en mus, så er det muligvis det rette system.❑

Thomas Agatz

Kickstart:	1.3+
Ram:	512 KB
Udlånt af:	M.R. Gruppen tlf.: 5663 2277
Pris:	995,-

Specifikationer
Max.overførselshastighed: 450.000 bps (se test)
Max. kabellængde ialt: 100 meter
Max. kabellængde mellem hver maskine: 20 meter
Strømforbrug: 5V/100mA

SIM FARM

Det vrimler med personer, der ikke er til at stille tilfreds. Her tænker jeg først og fremmest på redaktører, fodboldtilhængere, fiskere, og så selvfølgelig utilfredshedens ubestridte mestre: Landmændene.

Men i Maxis' seneste udspil, Sim Farm, findes hverken EF's braklægningsordninger eller finurlige mælkekvoter (måske fordi spillet foregår i USA), men derimod en masse dejlige dyr og indbringende afgrøder. Du er naturligvis landmanden (du slipper ikke!), der skal styre alle disse herligheder og få hele den vakkelvorne økonomi til at hænge sammen og eventuelt engang ud i fremtiden opnå det ultimative: overskud.

Sim Farm kommer - som navnet antyder - fra samme programmørteam som stod bag succesen Sim City, og det lægger sig også tæt op af sin forgænger. Både hvad angår grafikken og hvad angår det 'Maxis'-tiske (hedder det ikke det?) skærmlayout.

Jeg en gård mig bygge vil...

Men, til selve spillet: Du er altså det tyvende århundredes Jens Hansen og skal forsøge at opbygge en stor, velfungerende farm i USA. Til din rådighed har du en bunke mønter og et stykke land, hvorpå din livsdrøm efterhånden vil skyde op i form af store siloer og lader.

Som enhver anden rigtig bondegård kan din farm indeholde både marker med saftige, pestramte afgrøder, og indhegninger med små nuttede dyr, der bare venter på at blive slagtet.

Dyrene kræver ikke nær så megen plads som afgrøderne, men derimod vil de - i sagens natur - gerne have lidt ædelse i ny og næ. Og det koster penge. Mange penge. Af dyr kan du holde de fire typiske bondegårdsdyr, heste, grise, køer og får.

Grød eller afgrøde?

Kornet derimod giver gode penge, hvis det vel at mærke passes ordentligt. På den anden side tærer sprøjtemidler og gødning på budgettet her. Og selv om du sprøjter og pløjer, kan kornet alligevel blive ødelagt af for megen tørke eller regn. Akkurat som i lille Danmark.

Du har i Sim Farm adgang til flere forskellige afgrøder, lige fra de normale kartofler og gulerødder over sukkerroer til jordnødder og bomuld. Disse har hver deres årstid, så du kan sætte en mark til at have f.eks. jordbær om sommeren og majs om vinteren. Men lad være med at plante gulerødder i oktober. Det kan de ikke lide!

Du skal også passe på dine hårdt tilkæmpede ejendele. Både dine marker og dine maskiner kan ødelægges af forkert behandling. Blandt andet skal du huske at rotere dine afgrøder (plant f.eks. ikke majs på samme mark flere år i træk), sætte dine maskiner i tørvejr (rustbeskyttelse) og sørge for ikke at gøde så meget, at undergrunden bliver for sur. Og så kan din lille øf-gris dø af sult hvis du ikke mader den. Sødt ikke?

Alt i alt virker Sim Farm utroligt detaljeret og velgennemtænkt (som Maxis' tidligere kreationer), og jeg er allerede grebet af en gal kålorm (det blev jeg allerede da jeg så æsken). Manualen er dejlig letlæselig og på et klart og uhøjtideligt sprog forklares alle spillets funktioner grundigt. Jeg kan kun tilføje: KØB! For dig selv og din computers skyld.

Vis agtpågivenhed!

Men før du køber SimFarm (som du absolut burde) bør du sikre dig at spillet i det hele taget fungerer på din maskine. Personligt ville min elskede maskine (en Acer 386) absolut ikke lade mig spille Sim Farm (har du nogensinde hørt om en 'Bad Sequence Handle'? Jeg havde i hvert fald ikke).

Også Olivetti-maskiner har haft problemer med at køre Maxis' programmer ordentligt. Men hvad andet kan man sige til det end: Køb en computer det virker til; Dette spil er et absolut must for sim-freaks og braklagte landmænd!❏

Hans Henrik Appel

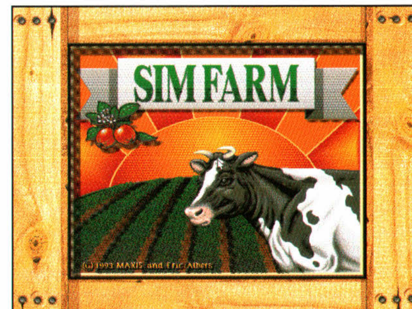
UPDATE

Amiga
Alle de tidligere Maxis spil er udkommet til Amiga, heriblandt Sim City, Sim Earth, Sim Life og A-Train, men det plejer at tage sin tid. Du må derfor væbne dig med tålmodighed, men Sim Farm skulle være undervejs.

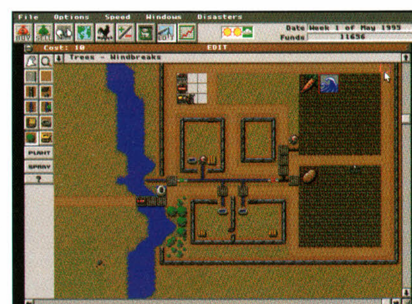
PC

Grafik:	86%
Lyd:	80%
PowerPlay:	93%
Ram:	640 Kb (EMS anbefales)
Antal disk:	2 DD
Harddisk:	4 Mb
Grafikkort:	EGA/VGA
Lydkort:	Adlib, Sound Blaster, Roland & komp.
Hastighed:	80286 12MHz
Udgiver:	Maxis/ Mindscape
Pris:	398,-
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf.: 3139 6366

HiScore: 93 %



Det er den der siger mæh ikke sandt?


Enhver god landmand ved, at markplanlægning er nødvendig.

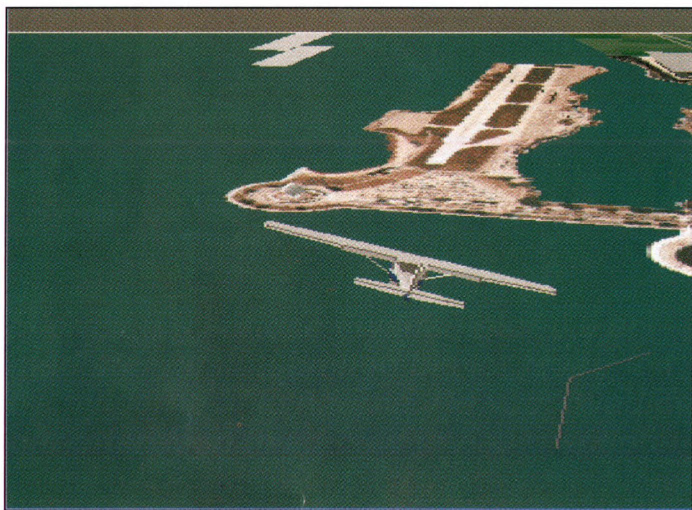

I Sim Farm kan man også forsøge sig udi den ædle hestehandler kunst.


Vejrudsigten: I over-overmorgen bliver det rigtig dajli koldt.


Som fåreavler må man sørge for at bedække sig ind.

Flight Simulator V

Microsoft's seriøse Flysimulator 5.0 er med stor beslutsomhed blevet revet ned fra hylderne af kenderne. De ved, hvad de går efter. Men hvad med lænestolspiloterne, der er mere til Sidewinders og Air Combat Maneuvers end trimning og instrumentflyvning? Ved de, hvad de går glip af?



En af de lækreste finesser i den nye flysimulator fra Microsoft er, at grafikken, og specielt flyene, nu er helt detaljerede.

FS5 indeholder ligeså megen spænding og variation som både Falcon 3, Gunship 2000 og Tornado, omend på en helt anden måde. Der er ingen bombetogter, ingen luftkampe, ingen strategi. FS5 handler kort og godt om *det at flyve*. Punktum. Alt andet end nerven er pillet ud af Microsoft's flysim. Til gengæld er den ganske enkelt *state of the art* inden for sit felt - dels er de (foreløbig) fire flytypers aerodynamiske egenskaber meget realistisk gengivet, dels simuleres et meget komplekst vejrsystem, og dels er 3D-verdenen ikke alene imponerende flot - den er også fremtidssikret med scenariedisks og scenariebyggere påvej ud på markedet. Det digitaliserede scenarie, *San Fransisco Bay Area*, bliver formentlig allerede anmeldt i næste nummer af HiScore Professionel.

Selv om forgængeren FS4 havde/har sine tilhængere, trængte den med sin 1989-maskine til en omfattende ansigtsløftning, og nu har den fået noget mere end et kosmetisk indgreb. FS5 udnytter PC-teknologien i en sådan grad, at sofapiloter med licens til mindre maskiner end 386/33MHz gør bedst i at nyde deres FS4, indtil de eventuelt opgraderer deres hardware. FS5 indeholder dog en automatisk Startup Diskrutine, der optimerer dit system til FS5 med en boot-diskette - uden du behøver at rode med din CONFIG.SYS og AUTOEXEC.-BAT. FS5 kan naturligvis også køre under Microsoft's Windows, men i et noget langsommere tempo. Den bedste performance fås ved at starte FS5 fra DOS uden TSR-programmer i baggrunden. At køre FS5 i fuldt flor kræver minimum en 486/33MHz, 4Mb hukommelse, heraf 2Mb XMS, og et SVGA-kort.

Men hvordan kan en flysim, som ikke engang bruger processortid på at beregne luftkampens matematik og geometrien i et 'iron bomb run', være så RAM-krævende for at komme til sin fulde ret? Som jeg ser det nede fra mit lille hul, er det enkelt nok. Hvad FS5 af gode grunde ikke bruger af computertid på til MiG-jagere og JP233-bomber, går til at modulere flyenes bevægelser gennem luften, det sofistikerede vejrsystem og de mange grafiske detaljer. Og det kræver sin maskine, hvis man skruer helt op for grafikken og realismen.

Vælg og vrag

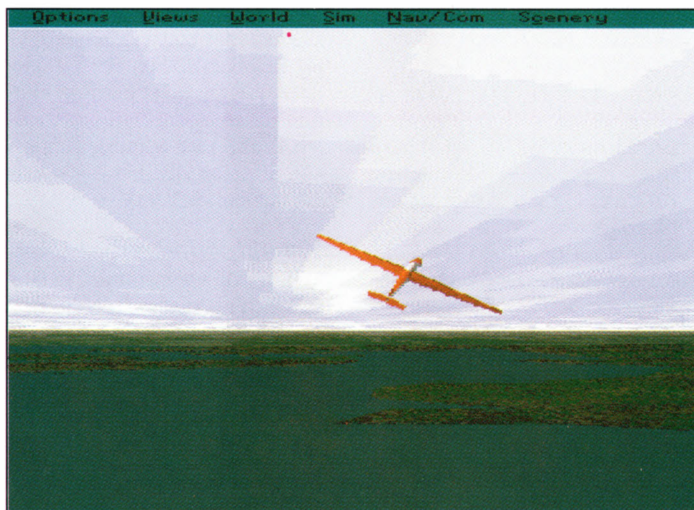
I modsætning til, hvad ikke-brugere tror, er FS5 også alsidig i sin *sværhedsgrad*. Det variable realisme-system er en del af humlen i FS5. Flyveskolen er en del heraf lige som det omfattende menusystem, der kan gøre ens fly præcis så let eller svært at flyve, som man ønsker. På få sekunder kan man få sin smækre Learjet på vingerne uden de store dikkedarer og krumspring gennem manualen.

Med rutinen stiger ens evner til at fintune flyet, og efterhånden skruer man op for flere og flere realistiske funktioner. I den anden ende af realisme-spektret kan føringen af Cessna'en gøres mere kompliceret og realistisk end nogen anden flysim. Du kan udsætte dig for at skulle gennem et komplet 'preflight'-check inden afgang, hvis du ønsker at undgå ubehagelige overraskelser i luften. Et preflight-check indebærer en del mere end at tjekke olien og tørre forruden af. Radio- og navigationsinstrumenter skal indstilles, ved motorstart skal olietryk, brændstofblanding, propelvinkel og flere andre ting indstilles, og ved afgang opdager man så, om de primære 'flight controls' fungerer.

Det kan svare sig at 'preflighte' sit fly, for i luften opfører flyet (i *max. unreliability* mode og med alle *realism*-options sat til) sig ubehageligt realistisk. Olietrykket kan falde - landingsstellet kan gå i baglås - og for at læne sig fuldstændigt op ad Murphy's Lov, kan sågar gyroen i kompasset komme på afveje og al instrumentbelysningen gå ud. Ens snarrådighed kan komme på en prøve, og undertiden er der slet ikke tid til at nyde det flotte udsyn.

Manuel betjening

Derimod bør der være tid til at læse den 300 siders manual, evt. i små bidder, for ganske utypisk for Microsoft's manualer (til eksempelvis DOS og Windows) er den absolut glimrende og anvendelig. Indexet er udførligt, og den indeholder tilmed en glimrende ordbog.



Når du flyver rundt over de store byer, kan du også opleve andre vinger end dine egne.

Andre flysim-producenter laver håndbøger og hæfter, så brugerne kan få mere ud af deres spil. Microsoft henviser til de eksisterende bøger, manualer og kort, der bruges ude i samfundet. *Aviation Fundamentals, Where Am I (ADF & OMNI (VOR) Instruction Manual) og King Video Private Pilot Course* er blot nogle få eksempler på faglitterære henvisninger. Findes der bedre bevis for, at Microsoft og BAO er på rette spor, når virkelighedens manualer kan bruges af FS5's kunstige intelligens?

HiScore Plus?

Lad os kort se på baggrunden for HiScore Pro's endelige bedømmelse af FS5. Når grafikken ligger så højt med 91%, skyldes det flyenes fotorealistiske instrumentpaneler og deres præcise udsving, det imponerende digitaliserede landskab (foreløbig kun området omkring Meigs Field, Chicago), flyskrogene med graduerede skygger, og adskillige andre gode overraskelser. Særligt attraktivt er det, at hele Jorden er millimeterpræcist plottet ind omkring længde- og breddegraderne, så du faktisk kan flyve fra New York til Paris i din 386 (eller 486). I 22 hovedpunkter beskriver manualen, hvordan du kan gøre den gamle vovehals kunststykket efter - mens du drikker cola, ringer efter en pizza og ser lidt MTV - det har Charles Lindberg trods alt ikke prøvet!

På lydsiden (75%) imponerer FS5 dog ikke. Kommunikationen med kontroltårnet burde have været ændret fra de middelalderlige undertekster til et mere fleksibelt system, ligesom de råd, som instruktøren giver i løbet af de mange træningsmissioner, også må kunne laves på en mere formålstjenlig facon. Fremtiden byder dog på digitaliseret tale fra kontroltårnet - men det vender vi tilbage til.

Et Powerplay på 92% er forpligtende, og ikke-kenderen vil måske hæve øjenbrynene i vantro, men FS5 står sagtens distancen. når man først lærer den at kende. FS5 er her ligesom en billedskøn kvinde, som man begærer på grund af udseendet, men ikke indlader sig på, fordi man tror, hun er en bitch. Når man så har lært hende lidt at kende, finder man ud af, at hun er som alle andre kvinder, hvorfor der kun går en kort tid, før man mestrer hende også. Derfor er der ingen grund til at gå uden om FS5! For en begynder kan FS5 virke overvældende, men flyene kan som nævnt tæmmes efter behov. Med flyvelektionerne gelejdes man efterhånden ind i *den virkelige flyvnings univers*, og efterhånden som man får håndelaget (og add-on disketterne), er det en belønnelse i sig selv at flyve FS5s vidunderlige maskiner. Således er FS5 også på langt sigt vanedannende.

En HiScore på 96% er så høj, at der ikke længere er tale om points, men tilbedelse. For nogle mennesker vil FS5 gå hen og blive en livsstil. Og FS5 henvender sig til alle flysim-fans, med en eventuel undtagelse i dem, der har kløpulver i flyvehandskerne. Jeg spår, at Flight Simulator 5.0 vil være ligeså uforgængelig som Microsoft selv.❑

Jan Holm

UPDATE

Amiga
Flight Simulator 5.0 kommer ikke til Amiga - vær sikker på det!

PC

Her følger FS5's aktuelle karakterer, baseret på den færdige version 5.0, komplet med manual - i modsætning til sidste nummers preview af en Beta-version.

Grafik:	91%
Lyd:	75%
Powerplay:	92%

Ram:	640 KB + min 256 KB XMS
Antal Disks:	2 HD
Harddisk:	14 MB
Udgiver:	Microsoft
Grafikkort:	EGA/VGA/SVGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl. m.fl.
Hastighed:	386 33MHz
Udlånt af:	Microsoft, Tlf.: 4489 0100

HiScore: 96 %

Jeg vil gerne benytte lejligheden til, over for vore mange kvindelige læsere, at dementere min metafor om avancerede flysims og vilde kvinder. Jeg trækker min groft chauvinistiske udtalelse tilbage, men nævner dog samtidigt, at det i virkeligheden var ment som en kompliment. Kvindelige piloter er velkomne til at reversere chauvinismen.

Fotorealistiske "scenery-disks" er noget af tilbehøret til Flight Simulator V.

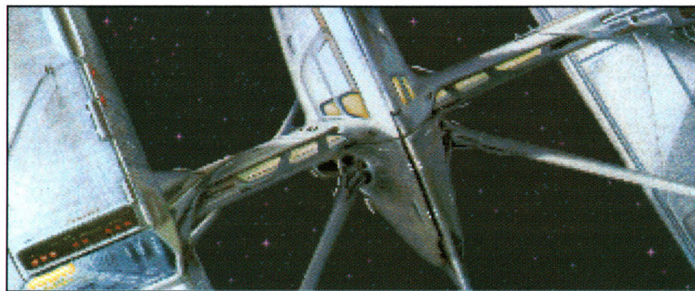
Her ses San Franciscos havneområde.



Flight Simulator V er særdeles realistisk, da ændringer i flyvningen registreres præcist på instrumentpanelerne.

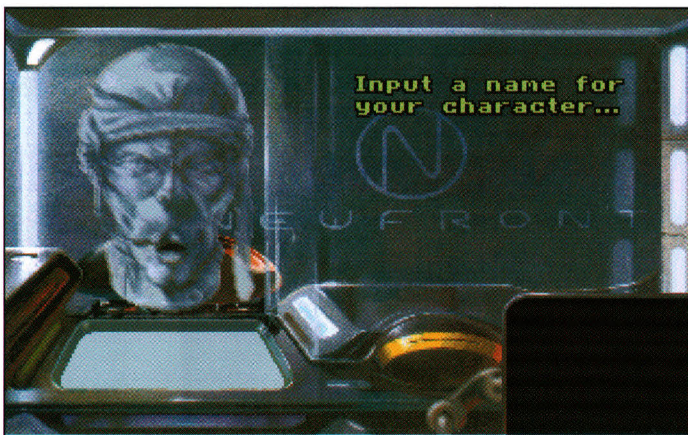
PROTOSTAR
WAR ON THE FRONTIER

Stardate 001:2336: Jorden trues af en skånsesløs og kødædende race, Skeetch'-ene. Ressourcerne til Jordens forsvar er knappe, og derfor sendes man ud i et skelet af et rumskib for at redde Jorden. Rumskibet kan siden udbygges til en sand fæstning, hvor man så har muligheden for at vende krigsheldet.



Nogle af spillets billeder er faktisk meget pæne

Først skal man dog prøve at overbevise de neutrale racer i Thule-sektoren om at hjælpe Jordens befolkning. Igennem handel mellem racerne og minedrift på forskellige planeter tjenes pengene til at udbygge ens rumskib og hjælpe Jordens desperate forsvar.



Please fill in the registrationcards!

Indledningsvis skal der dog findes en besætning til ens rumskib, så man kan udnytte alle funktioner optimalt. Dette lykkes kun igennem en lang og overbevisende snak med forskellige personer. Og så er der selvfølge Skeetch'ene, som med alle midler prøver at stoppe én.

Control the stars



Hvis baggrundshistorien virker bekendt, så tager du ikke fejl. Den er nemlig en næsten 100% kopi af spillet Star Control 2. Desuden er der en del mere eller mindre skjulte henvisninger til andre science fiction film og spil. F.eks. minder selve intro'en mig utrolig meget om Star Trek; Stardate, bipbip og så videre. OK, det kan være sjovt nogle gange at kunne genkende andre spil, men hvis et spil bare kopierer løs fra andre, så foretrækker jeg orginalerne.

Spillet prøver at være det hele: eventyr, 3D-aktion og strategi. Desværre er sammensætningen ikke faldet heldigt ud. Alle dele er blevet til halve løsninger, hvor ingen af dem virker specielt overbevisende.

Musebesvær i det ydre rum



Hvad for eksempel historien angår, er der simpelthen for få overraskelser. Godt nok kan man have mange samtaler med folk/-væsener, som man møder undervejs, men de er generelt kedelige og kun lejlighedsvis får man brugbare informationer. En almindelig dialog består næsten kun af "Hvad ved du om dit eller dat?", og at personer dermed skulle have en høj selvstændig intelligens, som manualen hævder, er en sandhed med modifikationer. Dialogerne kunne have været langt mere underholdende ved f.eks. at have indbygget nogle vittigheder, men Protostar er gennemgående meget selvhøjtideligt.

Brugerfladen er gennemført, men den er ikke særlig vellykket. Alt styres med musen, og hvor dette kan være meget rart i de fleste situationer i Protostar, bliver det til en irritation under kampene. Her skal man nemlig bevæge musen rundt på et lille panel, hvor positionen så viser, hvilken retning man vil flyve i. Vil man bremse eller få fart på, skal man slå det lille panel fra, og derefter kan man justere hastigheden, hvorefter man skal slå det lille panel til igen. Og imens dette står på, flyver vi gladeligt ligeud, hvilket gør ens rumskib noget udsat. Desuden præges spillet af, at alt ses igennem ens 'egne' øjne. Tsunami kalder det *first-person interaction*. Dette har da sin charme, men en lejlighedsvis variation ville have gjort spillet mere interessant.

Protostar eller Space Invaders?



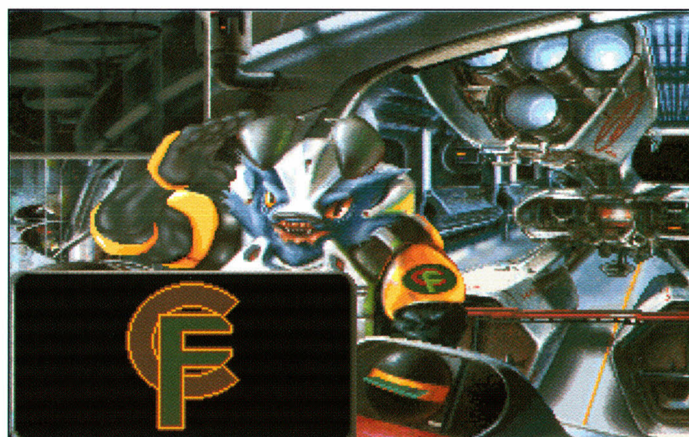
Grafikken under 3D-kampene er meget kedelig. Man har de sædvanlige 'stjerner' som flyver hen over skærmen, og som viser ens retning/hastighed, mens modstanderne er lavet af simple bitmaps, som bliver større eller mindre alt efter afstanden. Da selve animationsvinduet kun fylder 1/4 af skærmen, virker Protostars kampe slet ikke overbevisende i forhold til f.eks. Wing Commander. Ens 3D-radar er desuden meget svær at aflæse, da det er lysstyrken på prikkerne, der angiver om de er under eller over ens rumskib. Når så musestyringen heller ikke er præcis nok, mistes den finføling som kampene ofte kræver. Alle disse mangler gør, at kampene bliver meget svære at overleve i starten, og senere i spillet til en tilbagevendende irritation. Så synes jeg, at det gode, gamle Space Invaders både giver mere action og er sjovere.



Så fik vi da lidt aluminium ombord



Death becomes you!

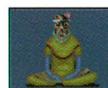

I konstruktionsafdelingen finder du fyre af denne art.



Strategi ka' vi li'

De strategiske elementer er derimod vellykkede. Man kan tjene penge på mange forskellige måder, og det er svært altid at have nok af *credits*, fordi der er så mange, der har et sugerør i ens pengepung. Besætningen skal have sin løn hver 10. dag, ellers bliver man pludselig ret ensom på rumskibet. Reparationer skal udføres jævnligt, ellers skal bare ét skud fra en Skeetch ramme, før man må starte forfra. Brændstoffet 'Stabilium' er heller ikke ligefrem billigt, og så skal ens chef også bruge penge til Jordens forsvar, for ellers slutter spillet.

For at tjene pengene kan man, ud over bare at fragte varer fra A til B, lege pirat på Skeetch'ene (hvilket dog skal frarådes i begyndelsen) og rippe planeter for deres sparsomme grundstoffer. Et lyspunkt i spillet er, når man handler med mere eller mindre underlige købmænd, for så kan man næsten altid købslå om prisen. Får man prisen for langt ned, bliver købmanden sur, og gider ikke handle med én mere. Da der desuden er en del stjerner og planeter, som kan udforskes, har spillet en tilpas kompleksitet på strategisiden, og Protostar spilles derfor heller ikke igennem lige med det samme.



Protostar i farver

Grafikbillederne i Protostar er generelt pæne. Der er en god stemning over dem, men desværre er næsten alle animationer faldet dårligt ud. Er man på jagt efter forskellige råstoffer på en planet, sker der stort set intet i ens vindue. Der flyver kun en kedelig flade forbi. Bjerge og andre variationer findes simpelthen ikke. Og når man endelig har fundet noget, kommer der en underlig arm ud, og suger det op. Det kunne da godt være blevet lavet lidt mere spændende. De forskellige personer man møder i spillet er derimod flotte og pænt animeret.



Kan det høres?

Lydsiden er rimelig. Baggrundsmusikken er måske ikke ophidsende, men passer meget godt til handlingen på skærmen. Lydeffekterne følger også godt i tråd til det, som man ser i andre spil, men digitaliseret tale og lignende er der ikke blevet plads til i Protostar.


En af de suspekte personer man kan møde undervejs

Hvor programmørenes intentioner om, at Protostar skal kunne opfylde mange forskellige spilleres ønsker måske er meget godt, bliver det samlede resultat en noget jævn forestilling. Jeg kunne meget bedre lide Star Control 2, der har mere af det hele. Mere handling, bedre grafik, bedre lyd og mere sjov. Derfor forstår jeg simpelthen ikke, hvorfor spillet også skal ligge i den dyre ende? Dertil er den samlede spilbarhed simpelthen for lille. Til Protostars forsvar skal det dog siges, at hvis man i forvejen er lidt af en fanatiker indenfor denne genre, så kan man da godt få nogle dage til at gå med Protostar, men for os 'almindelige' vil jeg nok bruge pengene på noget andet. Som f.eks. på Star Control 2 eller Privateer. Eller Space Invaders!❑

Christian Koerner



Her er vores alvidende og pengekrævende boss!

Update

Amiga
Kommer næppe til at ødelægge folks humør på Amigaen.

PC

Grafik:	55%
Lyd:	65%
Powerplay:	40%
Ram:	640 Kb
Antal Disks:	3 HD
Harddisk:	7 MB
Udgiver:	Tsunami
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./Pro Audio Spectrum/Roland
Hastighed:	min. 386 25Mhz
Pris:	448.-
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf.:3139 6366

HiScore: 48 %



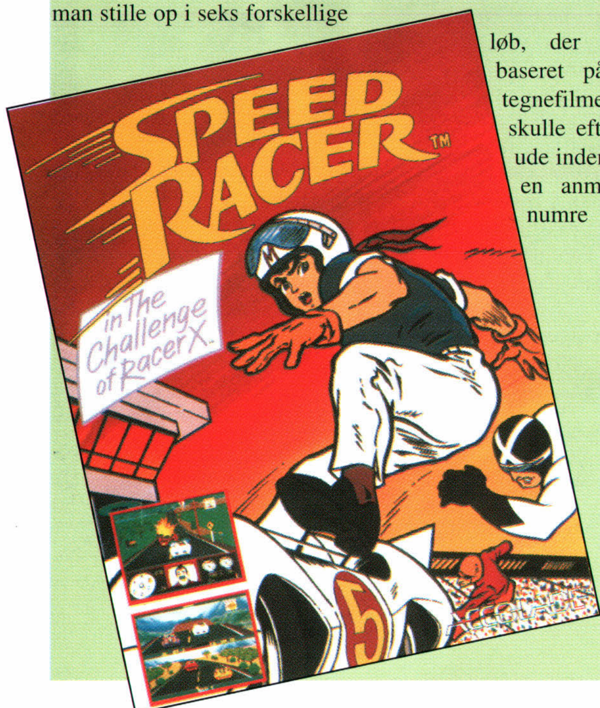
Krystal Kuglen er tilbage med endnu en gang spændende nyheder. Desværre er det denne gang ikke blevet til så mange, som følge af en vis begrænsning i pladsen, men det betyder blot, at der er endnu mere i vente til det kommende nummer. Amigaen er en smule underforsynet i denne måned - faktisk er der ingen af de omtalte spil, der udkommer til Amiga. Som sidste nummer viste er der imidlertid flere spændende titler undervejs, så hverken Amiga- eller PC-ejere behøver at frygte en Jul uden computer-underholdning.

Titel:	*Speed Racer*
Softwarehus:	*Accolade Software*
Genre:	*Arcade/Race*
Formater:	*PC*
Forventet udgivelse:	*November/December 1993*

Når man læser pressemeddelelser står man af og til tilbage med følelsen af at være fuldstændig uvidende. Man modtager en pressemeddelelse, der, som det mest selvfølgelige, forudsætter kendskab til dette eller hint, uagtet produktets temmeligt begrænsede udbredelse.

Således er det med Speed Racer. Ifølge pressemeddelelsen fra Accolade er Speed Racer en tegnefilm-figur, der først dukkede op på de amerikanske TV-apparater i slutningen af 'tresserne'. Til trods for min fremskredne alder, har jeg dog aldrig stiftet bekendtskab med fyren, men det viser sig, at Accolade har opkøbt rettighederne til at anvende Speed Racer i bl.a. computerspil.

Kort fortalt går spillet ud på, at deltage i en række forskellige bil-race, hvor man kæmper mod notoriske vaneforbrydere som *Captain Terror*, *Snake Oiler* og *The Gang of Assassins*. For at gennemføre spillet må man stille op i seks forskellige løb, der hver især er baseret på episoder fra tegnefilmene. Spillet skulle efter planen være ude inden Jul, så forvent en anmeldelse et par numre frem i tiden.



Titel:	*San Francisco Bay Area Scenery Disk*
Softwarehus:	*Mallard Software*
Genre:	*Fly simulation*
Formater:	*PC*
Forventet udgivelse:	*Nu*

Hvis du netop har siddet og læst vor anmeldelse af Flight Simulator 5.0 kan du glæde dig over, at vi allerede nu kan bringe en forsmag på scenarie disketternes formåen.

Dine motorer brummer, mens du *banker* mod venstre for at få et endnu bedre glimt af Golden Gate broen på din vej henover San Francisco bugten. Under dig er den nedre halvø spækket med bygninger, veje og marker så langt øjet rækker. Din oplevelse er total når den første foto-realistiske scenery disk fra Mallard Software dukker op i butikkerne inden længe. Realisme er nøgleordet her, med sky-lag, der langsomt indhyller dit fly, skygger, der ændrer sig alt afhængigt af, hvor på længde- og breddegraderne du befinder dig, hvad klokken er, hvordan vejret er og hvilken årstid det er.

Det satellit-baserede scenarie kombinerer ray-tracede billeder og højopløselig grafik med velkendte bygninger i storby-områderne. Du bør derfor let kunne finde rundt med broerne Golden Gate, San Mateo og Oakland som de vigtigste kendemærker. Om natten er himlen oplyst af lyset fra storbyerne, så der er kælet for de mindste detaljer. Du letter og lander i San Francisco International Airport, komplet med hovedbygninger og landingslys, men en enkelt afstikker udover bugten vil næppe heller være af vejen.

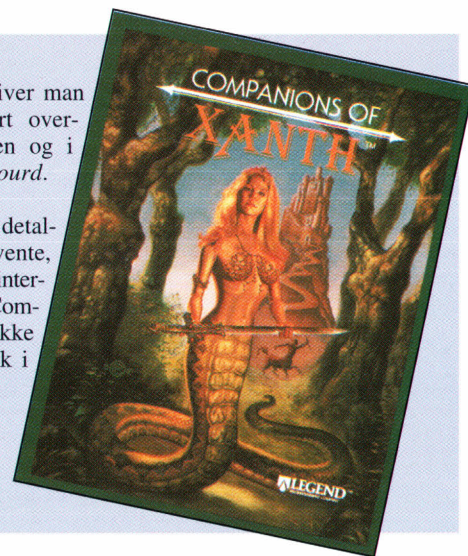
Umiddelbart ser det ud som om vi er vidne til banebrydende software, så se frem til en egentlig anmeldelse i næste nummer af HiScore Professionel.

Titel:	**Companions of Xanth**
Softwarehus:	**Legend/Accolade**
Genre:	**Rollespil**
Formater:	**PC**
Forventet udgivelse:	**November 1993**

En magisk verden med myter og sagn er baggrunden for spillet Companions of Xanth fra Legend Software. I selskab med *Elves*, *Ogres*, *Demons*, *Dragons*, *Centaurs* og lignende fredsommelige væsener skal man begive sig ud på sin færd i landet *Xanth*.

På vejen møder man blandt andet den onde COM-Pewter, den snedige Humphrey og slange-prinsessen Naga, og som om dette ikke var rigeligt bliver man tilmed udsat for et regulært overlevelseskursus på kirkegården og i det hjemsøgte landsted ved *Gourd*.

Rotoscope-animationer og detaljeret grafik skulle være i vente, komplet med point-and-click interface, magi, humor og fantasi. Companions of Xanth skulle dukke op i din lokale software-butik i indeværende måned.

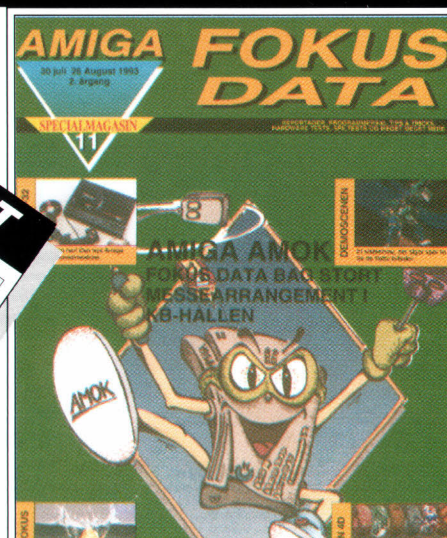


JULE MARKEDET

I forbindelse med julesalget, har du nu alletiders mulighed for at annoncere til en rimelig pris.
Annonceplads kan bestilles ved Thomas Cuno Larsen
Dansk Medie Hus I/S
✆ 3833 1009

Alle priser er:
- Excl. moms
- Incl. Opsætning





GAMLE - GENIALE BLADE SÆLGES FOR KUN KR. 25,-/STK. SE OGSÅ SIDE 41



NÆSTE NUMMER!

HiScore Professionel nr. 3 udkommer torsdag d. 25. november, og her kan du bl.a. læse om:

24 Bit grafikkort

Hvad er det for noget, og hvad kan det bruges til? Vi tester en række 24 Bit grafikkort til Amiga og PC, og kigger lidt på priser og kvalitet!

Julegave-ideer

Til dig og din computer Se alle de spændende produkter du kan glæde din computer med.

Vipperød Soccer Cup '93

En flok computerfodbold-entusiaster har sat hinanden stævne i Vipperød ved Roskilde, og dyster i både Kick Off 2, Sensible Soccer og Goal! Vi er med for at se om den bedste mand vinder!

Spilanmeldelser en masse

Læs om alle de nyeste spil til Amiga, PC og CD32, bl.a. V for Victory 4, Mig 29 missiondisk til Falcon 3, Jurassic Park og mange flere...

Med forbehold for ændringer

2 års garanti på udvalgte varer, 8 dages returret, 30 dages ombytningsret

VI TAGER DET SJOVE ALVORLIGT TIL BÅDE AMIGA OG PC

Professor Graham Bumhug, Canada udtaler: Det har ved mange forsøg vist sig yderst fremmende for det menneskelige sind at beskæftige sig med kreativ underholdning på computere..........



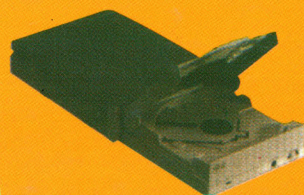


KARAOKE (AMIGA)

Til CDTV/CD-32
Komplet mixer m/mikrofon
998,-

Masser af titler 198,- pr. CD

CD-ROM DREV & SKIVER (PC)



Mitsumi drev komplet kit til indbygning med ekstra CD... **1998,-**

Masser af CD'ere, ring og få listen. Priser fra 98,-

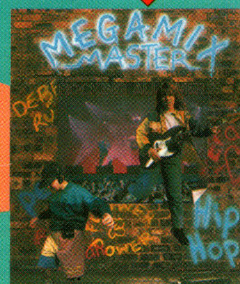
LYDKORT (PC)

Sound Galaxy (alle med højttalere)
BX II.......................... 798,-
NX II.......................... 998,-
NXpro.........................1298,-
NXpro16......................1998,-
Multimediepakke med CD-ROM- drev, NXpro og 2 CD'ere..............2998,-



SOUNDSAMPLERE (AMIGA)

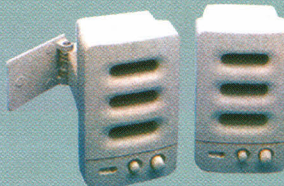
Snup lyden direkte ind i computeren!
Smartsound med kabler og prg. **398,-**
Megamix med kabler og et supergodt program samt gennemført printerport................ **598,-**



ZY-FI (AMIGA) (PC)

Komplet forstærkersystem med 2 stk. 3-vejs højttalere, egen strømfors. medfølger...................... **498,-**

SCREEN BEAT



2 højttalere med forstærker.
Smart ophæng.
(AMIGA) (PC)
U/strømf........298,-
M/strømf........398,-

VIDEOGRABBERE (AMIGA) (PC)

Snup billeder direkte fra video'en!
VIDI-12 AGA............1498,- (AMIGA)
VIDI-12 RT AGA.......2898,- (AMIGA)
VIDI-24 RT AGA.......3998,- (AMIGA)
Media-pro+...............3498,- (PC)
Media-pro SUPER+. 4498,- (PC)



HÅNDSCANNERE (AMIGA) (PC)

256 gråtoner, (PC) op til 800 dpi. m/ prg...........**1798,-**
64 ÆGTE gråtoner (AMIGA) op til 400 dpi. m/ prg...........**1298,-**



HOTLISTEN:

HARDDISKE

A1200/600,85 MB..........	2698,-
A1200/600,128 MB..........	3498,-
A1200/600,210 MB..........	4998,-
A500/500+,130 MB..........	3998,-
A500/500+,170 MB..........	4698,-
A500/500+,250 MB..........	4998,-
PC AT-BUS, 130 MB..........	1898,-
PC AT-BUS, 170 MB..........	1998,-
PC AT-BUS, 250 MB..........	2498,-

RAM

RAMjet A1200 4 MB, 14 MHz FPU...........	3498,-
TURBOjet A1200 4 MB, 14 MHz FPU, 68030 (MMU) CPU 28MHz..........	5998,-
PCMCIA-kort 2 MB A600/1200..........	1398,-
RAMkort A600 med 1 MB og ur..........	698,-
SIMM-modul 1 MB..........	698,-
SIMM-modul 4 MB..........	1898,-

MODEM

2400 baud intern..........	498,-
2400 baud extern..........	998,-
9600 baud extern..........	2498,-
14400 14/14 modem/FAX..........	3198,-

alle incl. kabel og software
Interoffice komplet kontorpakke
før: 1498,- NU.. 698,-

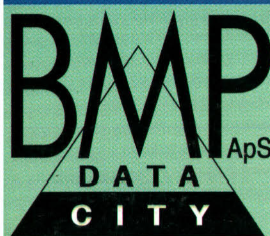
RING OG FÅ ET GRATIS KATALOG PÅ TLF. 42 28 87 00



PRØV OGSÅ BMP-BBS: 42 11 04 02

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

DANMARKS *STØRSTE UDVALG *BEDSTE SERVICE *LAVESTE PRISER



BUTIKKEN MIDT I KØBENHAVN
Peder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27
Mellem Rundetårn og Daells
200 m til Nørreport Station
Parkering ved døren

ÅBNINGSTIDER
Man. - Tors.:
10.30 - 17.30
Fredag:
10.30 - 18.00
Lørdag:
11.00 - 14.00



POSTORDRE
TIL HELE LANDET
Industrivej 19
3320 Skævinge
Tlf. 42 28 87 00
Postordretelefon er åben
man. - Fre. kl. 9.00 - 16.30

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev. Vi sender til dig omgående! Porto for forsendelse kr. 30,- uanset vægt Efterkravsgebyr kr. 25,-